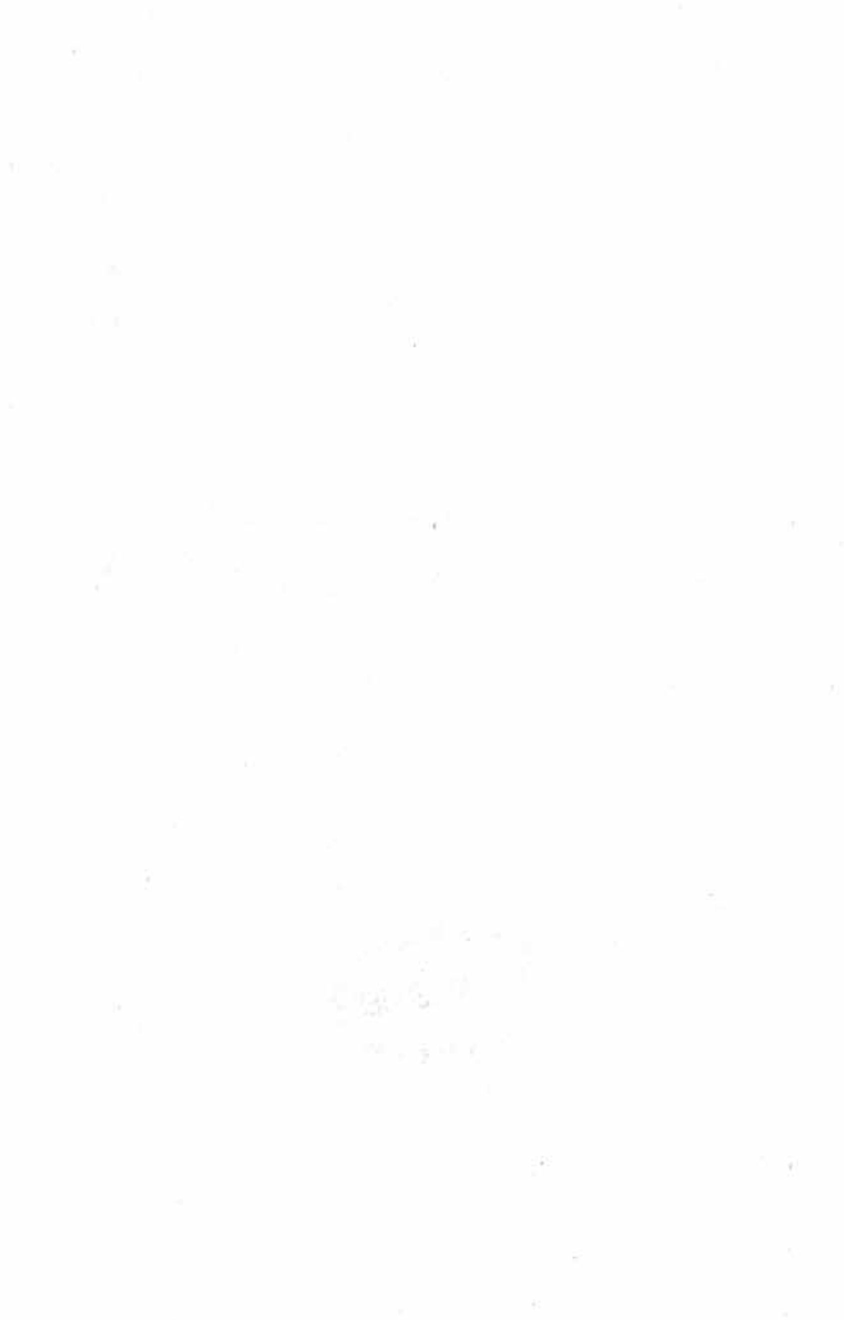
CLAUDE STERCKX

# MYTHOLOGIE DU MONDE CELTE

MARABOUT



# SOMMAIRE

# AVANT-PROPOS

Mystérieux Celtes ? Oui et non… Oui, parce qu'on les croit généralement enveloppés d'une aura hors du commun… Non, parce que les chercheurs sérieux ont mis au jour bien des aspects de leur personnalité et de leur mode vie… Oui, parce que les travaux de ces scientifiques restent mal connus et que, trop souvent, des élucubrations alléchantes mais largement fantasmatiques tiennent la première place sur les étals…

La recherche honnête de la vérité est cependant un jeu très gratifiant qui laisse voir que les conceptions du monde des anciens Celtes étaient étonnamment subtiles et que les formes dans lesquelles ils les ont le mieux exprimées – mythes, contes et légendes – surpassent souvent les meilleurs romans !

L'engouement pour les Celtes, leur mode de vie et leurs traditions est aujourd'hui très vif dans le public, et pas seulement en France ni dans les pays correspondant aux quatre Gaules antiques, transalpines et cisalpine.

Les uns se passionnent pour leur musique, jusque dans ses avatars contemporains, et en colorent parfois les modes les plus récentes de la création musicale. D'autres admirent l'inventivité et les splendeurs graphiques de leur art et y puisent des aspects de leur inspiration. Les nombreux amateurs de l'*Heroic Fantasy* et de ses jeux intègrent leurs épopées aux histoires qu'ils imaginent. Certains enfin nourrissent leur souhait d'une vie saine et plus naturelle des idées qu'ils se font des temps celtes anciens et des pratiques qu'ils leur prêtent.

Toutefois, ces images qui alimentent l'inconscient collectif s'avèrent souvent totalement fausses et le monde celte ancien reste généralement mal connu et souvent mal jugé. Cela pour plusieurs raisons.

L'une d'elles réside dans un malentendu fréquent sur le sens du mot « celte » lui-même, adjectif étendu conventionnellement à toute une série de peuples qui n'ont jamais, ou presque jamais, été conscients de leur cousinage linguistique et culturel. Cela conduit certains à dénier *a priori* toute possibilité de traits communs entre d'une part les Gaulois et autres Celtes continentaux d'avant les conquêtes romaines et d'autre part des nations aussi éloignées dans le temps et l'espace que les Irlandais, les Gallois ou les Bretons du Moyen Âge et des siècles postérieurs.

Une autre raison découle de la volonté, depuis la Renaissance humaniste, de n'être héritiers que de la belle culture classique gréco-romaine et dès lors du mépris, à son instar, de la barbarie de « nos ancêtres les Gaulois » et autres Celtes : des primitifs qui ne savaient même pas écrire – et n'avaient dès lors sans doute rien qui fût digne d'être transmis –, qui n'ont laissé aucun monument, temple ni palais en matériaux durables, qui n'ont jamais été capables d'instaurer des États forts et qui se sont lamentablement effondrés

dès que les puissances civilisées ont surmonté leur premier effroi devant la sauvagerie anarchique de leurs bandes…

Tout ce discrédit n'est pourtant pas mérité. S'il a bien dû baisser pavillon devant des conquérants plus efficaces en termes militaires, politiques et économiques, le monde celte ne leur était pas inférieur sur les plans intellectuel et artistique. S'il n'a pas laissé de monuments en pierre, ce n'était pas par incapacité mais parce que son mode d'habitat dispersé lui a permis de préférer longtemps la souplesse de mise en œuvre, le faible coût et le confort supérieur – chaud en hiver, frais en été – des bâtiments en matériaux périssables (bois, torchis), au coût élevé, aux contraintes de construction et à l'inconfort des édifices en pierre dont la seule qualité est un moindre risque de propagation des incendies… S'ils n'ont guère écrit, ce n'était pas qu'ils en étaient intellectuellement incapables ni qu'ils n'avaient rien à transmettre, mais qu'ils ne *voulaient* pas confier leur tradition à l'écriture pour des raisons qui ne manquaient pas de logique…

Les siècles ont passé, les temps ont changé et il ne reste aujourd'hui que peu de chose de l'héritage de « nos ancêtres » les Gaulois et de leurs cousins. Cet héritage, si maigre soit-il, est cependant bien plus important qu'on ne le sait en général.

Citons quelques exemples.

Si nous, francophones, ne parlons plus gaulois mais un latin évolué, modifié progressivement depuis deux mille ans, il paraît bien que l'un des traits qui distingue notre latin local, le français, des autres latins évolués (l'italien, l'espagnol, le portugais, le roumain…), est notre accent gaulois !

Notre manière de compter par vingtaines – quatre-vingts encore aujourd'hui, jusqu'à quinze-vingts naguère – n'a rien de latin mais reste commune à toutes les langues celtiques survivan-

tes : 95 se disait *nonaginta quinque* en latin (d'où le « nonante cinq » des Belges et des Suisses), il se dit encore *pemzek ha pevar-ugent* en breton, *pymtheg a phedwar ugain* en gallois : littéralement, « quinze et quatre-vingts ».

Mettre en évidence tel ou tel élément (« Qui est-ce qui… ? » « C'est… qui… » « Qu'est-ce que… ? » « C'est… que… ») reste la manière la plus courante de construire une phrase dans toutes les langues celtiques.

L'héritage dans notre vocabulaire est aussi beaucoup plus substantiel qu'on ne le sait ou qu'on ne le dit. De nombreux mots gaulois restent bien vivants : alouette, ambassade, ardoise, arpent, auvent, barre, bec, berceau, bille, bouc, boue, bouge, briser, caillou, change, chemin, chêne, craindre, crème, creux, darne, drap, dru, gober, gosier, jaillir, jambe, jarret, lande, limande, lotte, luge, mouton, petit, pièce, quai, roche, sillon, soc, souche, talus, trogne, truand, truie, vassal… et plusieurs dizaines d'autres. Et beaucoup de dictionnaires notent que des mots tels que « glaive » ou « cheval » viennent du latin mais oublient de signaler que le latin les avait lui-même empruntés au gaulois…

Plus concrètement, nous devons beaucoup au monde celte. S'il n'a pas inventé la métallurgie du fer, c'est lui pourtant qui a assuré sa diffusion et son développement dans toute l'Europe occidentale et centrale, et mis au point l'art de forger un petit outillage (serpes, binettes, bêches…) qui n'a pratiquement pas changé jusqu'en des temps tout récents.

Autres héritages : le tonneau, sans lequel le vin serait bien fade, et plus tard certaine liqueur qui, mise à y fermenter, donne bien des plaisirs aux amateurs éclairés, que ce soit par sa dégustation ou les joyeux débats sur les qualités respectives du *whiskey* irlandais et du *whisky* écossais…

Dans un autre ordre d'idée, il est vraisemblable que bon nombre de nos belles légendes remontent jusqu'à ce vieux fonds celte, de même qu'une bonne part de notre folklore : pèlerinages plus ou moins christianisés à des sources ou des pierres « miraculeuses », fêtes équinoxiales ou solsticiales telles que feux de la Saint-Jean ou lanternes d'Halloween...

La réhabilitation du monde celte ouvre des perspectives inattendues et pleines d'intérêt, par ce qu'elle révèle à la fois sur sa vie et sa pensée et sur une part méconnue de notre société et de notre culture contemporaine.

La quête de ces perspectives, par tous les moyens de la recherche (archéologie, histoire des faits et des mentalités, linguistique...), est particulièrement passionnante, notamment parce qu'elle progresse constamment et que chaque année qui passe apporte son lot de découvertes, souvent inattendues.

Le présent ouvrage propose une introduction générale à l'état actuel des connaissances mais s'attache surtout à tenter d'analyser les conceptions du monde telles que les révèle la mythologie : car celle-là n'est pas un simple recueil de contes mais une tentative, dans un langage imagé, d'expliquer le fonctionnement et le destin de l'univers en fonction des connaissances scientifiques et de la réflexion philosophique de l'époque.

Au premier degré, les mythes qui constituent la matière de ce livre proposent de belles histoires qui, une fois acceptés l'exotisme du milieu dans lequel elles se déroulent et celui des noms de leurs héros, déroulent des aventures passionnantes, des quêtes épiques, des amours puissantes, des drames terribles et des triomphes glorieux.

Au second degré, ces légendes s'avèrent aussi porteuses de sens et même d'un sens très profond. Elles n'étaient pas que des

contes. À l'origine, elles racontaient une histoire sacrée conduite par des dieux et des déesses tenus pour aussi réels et aussi vénérables que celui auquel croient aujourd'hui ceux qui ont la foi.

Aussi bien que les grandes religions actuelles, elles se targuaient de révéler le sens de la vie et même davantage car, si de nos jours les religions se réservent le « pour quoi » mais acceptent de laisser à la science objective le « comment » du fonctionnement du monde, les temps archaïques ne distinguaient pas les deux questions et répondaient à la première par la seconde, considérant que la raison d'être du monde n'était que l'accomplissement d'un destin logique et inéluctable.

L'esprit humain est ainsi fait qu'il n'est guère possible de vivre dans un monde absurde et incompréhensible. Aujourd'hui, les sciences et les religions proposent des lois universelles pour expliquer le monde et son destin. Aux temps anciens où la science et la religion restaient confondues, leur expression commune prétendait fournir tout aussi bien une telle explication et elle y réussissait en développant une logique parfaitement cohérente – faute de quoi, elle n'aurait pas été acceptée ! –, mais bien sûr en fonction des connaissances objectives auxquelles elle avait accès.

C'est dès lors une quête des plus passionnantes que d'essayer de retrouver et de comprendre cette logique archaïque. D'abord comme jeu de l'esprit, mais aussi parce que cette recherche éclaire des facettes oubliées du génie humain, nourrit sainement la modestie – nos temps éclairés ne sont pas plus intelligents, seulement mieux informés sur le plan des sciences objectives – et parfois aussi permet de mieux comprendre certains gestes, préjugés, coutumes ou tournures d'esprit encore très intégrés dans nos personnalités sans que nous ayons gardé le souvenir de leur raison d'être ni de leur sens premier.

Encore faut-il tenir compte de certaines lois.

Toute religion présente plusieurs facettes. Ses formes orthodoxes sont celles qui ont été conçues par les théologiens les plus érudits, au terme de spéculations et de raisonnements métaphysiques rigoureux. Ses formes populaires sont plus « naïves » et moins réfléchies, souvent héritées d'une tradition et reproduites machinalement sans que l'on se pose beaucoup de questions sur leur sens : soit qu'on justifie leur efficacité par leur traditionalisme même – cela « marche » puisque l'on a toujours procédé ainsi –, soit qu'on la justifie par des explications puériles et simplistes.

Même dans l'approche des grandes religions contemporaines, ces facettes sont au mieux étudiées par des disciplines spécifiques : philosophie et théologie pour les concepts les plus élevés, mythologie des contes et légendes pour les croyances naïves, sociologie et ethnologie pour les pratiques populaires. Prétendre décrire toutes les facettes de la religion des Celtes préchrétiens réclamerait donc des compétences multiples.

Les pratiques rituelles ne sont plus accessibles qu'à l'exploration archéologique et leur interprétation au-delà des gestes matériels n'est éventuellement possible qu'à travers une comparaison hasardeuse avec des pratiques survivantes parmi les lointains descendants de ces peuples et avec d'autres, plus ou moins analogues, parmi des populations exotiques.

En effet, si l'Église n'a pas brûlé les grands textes mythologiques et si ni les contes de fées ni les légendes « héroïques » évhémérisant les anciens mythes n'ont été perdus – les uns sont restés tenus pour des joyaux d'érudition, les autres pour des niaiseries inoffensives –, elle a éradiqué efficacement tous les gestes d'allégeance au paganisme : en les persécutant, en les censurant ou en les détournant habilement pour en faire des rituels admis

et chargés d'un nouveau sens. En fonction de nos compétences propres et pour conserver au présent ouvrage un volume raisonnable, nous n'avons donc pas prétendu envisager la religion des Celtes préchrétiens dans tous ses aspects. Nous nous sommes limités ici à retracer partiellement leur mythologie et à tenter d'en éclairer le sens.

Après deux brèves introductions, l'une sur l'origine et l'histoire des nations celtes, l'autre sur les images visuelles, souvent inattendues et surprenantes, qu'il est permis de s'en faire, ce livre s'attache donc à présenter la mythologie celte préchrétienne en quatre volets.

Le premier expose quels documents sont disponibles pour l'approcher et sous quelles conditions ces documents peuvent être exploités : des images des dieux et de leur monde, des textes « ethnographiques » ou historiques laissés par des auteurs classiques, des dédicaces, parfois historiées, commanditées par les Celtes eux-mêmes après qu'ils ont adopté l'écriture, surtout les échos de leurs légendes et de leurs traditions conservés après leur conversion au christianisme, voire survivant encore inconsciemment aujourd'hui… En fait, un puzzle difficile, mais d'autant plus passionnant à reconstituer au mieux…

Le deuxième volet essaie d'expliquer la vision que les Celtes anciens se faisaient de l'univers et de son devenir : comment et d'où est-il né ? comment finira-t-il ? quels sont les rôles des dieux et des démons dans son destin ?

Le troisième volet présente ces dieux et ces démons, leurs fonctions, leurs relations, les conflits et les amours souvent bizarres qui leur sont prêtés et qui, épiques et romanesques en eux-mêmes, prennent tout leur sel lorsque se dégagent les sens et les raisons de toutes ces aventures.

Enfin, le quatrième volet tente de dégager l'idée que les Celtes se faisaient de la personnalité et de l'âme humaine, ou plutôt des deux âmes de l'homme et de la femme, les différences que leurs statuts propres ont introduites dans la mentalité… et les remarquables réactions suscitées par ces prétendues différences !

Chaque chapitre est précédé d'une courte synthèse de son contenu et illustré d'encadrés présentant et analysant les textes et documents originaux sur lesquels se fonde l'exposé. Les mots rares ou techniques trouvent leur sens dans un glossaire en fin de volume. Un index répertorie les noms propres et donne une courte définition de la personnalité des personnages. Le lecteur trouvera par ailleurs trois contes complets, traduits ou adaptés fidèlement afin de servir d'exemple et de témoigner que les légendes celtes, lorsqu'elles ne sont pas trahies, méritent d'être lues « pour le plaisir » !

Pour autant, la tâche n'a pas été facile. Ce livre est le fruit d'une carrière de plus de quarante ans, nourrie des travaux des autres chercheurs passés ou contemporains. Comme il apparaîtra à la lecture, c'est aussi une matière subtile, encore plus malaisée à exposer qu'à appréhender. Enfin, il a fallu se départir d'une écriture « académique » (dont le jargon convenu allège l'intercompréhension entre spécialistes) et trouver un équilibre entre un exposé lisible par tous et les constantes nuances, précautions et restrictions dont s'émaillent à juste titre les travaux scientifiques.

Mais si la tâche n'a pas été facile, elle n'a jamais été qu'un plaisir, quasi ludique : une sorte de grand puzzle dont le modèle a été perdu et dont les pièces ont été renversées et dispersées par le vent… Nombre d'entre elles en ont été définitivement perdues, les chercheurs en retrouvent régulièrement et beaucoup leur restent encore à découvrir là où le vent les a chassées…

L'un des espoirs les plus vifs de l'auteur de ce livre est que ces pages parviendront à faire partager ne serait-ce qu'une partie des plaisirs que cette quête lui a donnés tout au long de sa carrière…

Nous tenons donc à exprimer notre reconnaissance d'abord aux maîtres qui nous ont jadis formé, aux collègues et étudiants avec lesquels les échanges et les controverses ont constamment enrichi notre réflexion, enfin aux quelques conseillères courageuses qui ont lu et relu les versions successives de ce livre et lui ont permis d'être ce qu'il est et d'offrir, au moins formellement, quelque qualité : en première ligne, Colette Véron, envers laquelle notre dette de reconnaissance est particulièrement grande, mais aussi Isabelle Macé, sans oublier notre chère épouse Anne-Marie Salaün qui, après avoir supporté quarante années de celtologie, n'en a pas moins eu le courage de lire et de relire nos essais pour en traquer les défauts…

# ORIGINE ET DESTIN DES CELTES

Il y a bien eu jadis, dans la lointaine préhistoire, des « races » humaines distinctes. Toutes se sont éteintes sans postérité, sauf une, la nôtre – celle de l'*Homo sapiens sapiens*. Depuis ces temps reculés, les termes « race » et « ethnie » ne correspondent plus à des faits mais seulement à des concepts idéologiques haïssables et dangereux. Il n'y a donc pas et il n'y a jamais eu de race celte. La seule définition qui puisse se donner de ce dernier adjectif est linguistique : il désigne les différentes populations qui ont parlé ou qui parlent encore l'une des langues de la famille celtique.

Cette famille, singularisée par un certain nombre de traits communs, n'est elle-même que l'une des branches d'un ensemble plus large. De même qu'il est possible de regrouper le français et ses dialectes, l'espagnol et ses dialectes comme des langues romanes, c'est-à-dire dérivées du latin, le niveau ultime auquel on peut rattacher la famille celtique est l'indo-européen, c'est-à-dire l'ensemble des peuples parlant des langues issues d'un tronc commun dit proto-indo-européen.

## LA FORMATION ET LA PREMIÈRE EXTENSION DES CELTES


Noyau et aire de la culture de Hallstatt

Aire approximative de la culture des Tumulus

Mer du Nord

Mer Baltique

Rhin

Danube

Loire

ALPES

PYRÉNÉES

Mer Méditerranée

0 500

## LA CULTURE DES KOURGANES ET L'EXPANSION INDO-EUROPÉENNE

Dans l'état actuel des connaissances, la majorité des spécialistes identifient aujourd'hui les locuteurs du proto-indo-européen avec la population de la culture des Kourganes, un groupe de peuples qui occupaient les steppes au nord de la mer Noire et de la mer Caspienne à la fin des temps néolithiques et au début de l'âge du bronze (Ve et IVe millénaire avant notre ère).

La principale caractéristique de cette culture est sa coutume d'inhumer ses morts sous des tumulus – *kurgan* en turc – qui lui ont donné son nom. Ces monticules artificiels varient en hauteur selon le rang du défunt : ils peuvent atteindre dix-sept mètres pour les plus éminents et ils sont entourés d'un cromlec'h de pierres levées. Ils couvrent généralement une sépulture centrale en forme de maison funéraire et un certain nombre de tombes secondaires pour les épouses, les serviteurs, les animaux favoris sacrifiés plus ou moins volontairement pour suivre leur maître dans l'autre monde. Quelques stèles anthropomorphes, encore très schématiques, prétendent donner une représentation des princes ou peut-être des dieux.

L'habitat des vivants était également hiérarchisé. Des forteresses servaient de résidences aux nobles et sans doute de centres claniques. Le peuple habitait des hameaux de maisonnettes en bois au sol damé de cailloux.

L'économie était mixte : de l'agriculture et beaucoup d'élevage – bovins, porcins, ovins et de nombreux chevaux qui fournissent en moyenne les trois quarts des débris osseux. Des restes de gibiers et de poissons d'eau douce attestent que la chasse et la pêche contribuaient à varier l'ordinaire.

Le formidable flux qui a étendu l'héritage de cette culture à la plus grande partie de l'ancien monde semble pouvoir être schématisé comme suit.

Au Ve millénaire, la culture des Kourganes, dans son habitat originel, s'étend sur un domaine sans minerais métallifères exploitables. Cependant, elle connaît les métaux grâce au voisinage de la culture transcaucasienne, établie entre la mer Noire et la mer Caspienne et qui possède déjà une technique très avancée dans le travail du bronze.

Cette région transcaucasienne paraît tomber sous le contrôle de ses voisins septentrionaux vers le milieu du IVe millénaire : ces derniers acquièrent ainsi, avec la maîtrise du bronze, la capacité de produire l'armement nécessaire à leur expansionnisme. Celui-ci se manifeste d'abord lentement, puis s'accélère brutalement au début du IIIe millénaire. La cause pourrait en avoir été un déséquilibre écologique : l'augmentation des troupeaux de chevaux au-delà des possibilités locales de fourrage. Enfin, la seconde moitié du IIIe millénaire voit l'extension progressive de l'indo-européanité à toute son aire historique.

Ces mouvements ont été longtemps considérés comme des guerres quasi génocidaires au profit de nouvelles ethnies. Plus tard, une réaction justifiée a conduit malencontreusement à un excès inverse, allant jusqu'à nier le concept même « d'invasions » pour les temps préhistoriques, alors que, aux temps historiques, toute la documentation garantit leur réalité. Les modèles des « grandes invasions » de l'Antiquité et du Moyen Âge (Huns, Germains, Slaves, Mongols…) ou d'époques plus récentes (les Zoulous en Afrique australe) offrent sans doute les exemples les plus fiables : ceux de conquêtes armées menées par des groupes de quelques milliers d'individus, imposant leur autorité sur de nouveaux territoires et soit s'y fondant dans la population locale (les Francs en Gaule, les Wisigoths dans la péninsule Ibérique), soit amenant la population indigène à adopter peu à peu leur langue et leur culture selon que les uns ou les autres détiennent la plus grande efficacité économique et le plus haut prestige culturel.

L'expansion indo-européenne, des confins de la Chine à l'Irlande, entraîne une fragmentation en groupes distincts, développant des particularités linguistiques et culturelles du fait de la rupture des relations entre eux et de leur implantation au sein de substrats indigènes très différents les uns des autres. Les grandes familles se constituent ainsi.

Il reste évidemment difficile de dater et de situer géographiquement la coalescence de la famille celte. Si la plus grande prudence reste encore de mise, le schéma suivant paraît vraisemblable.

## L'ÉMERGENCE DE LA CULTURE CELTE

Au milieu du IIe millénaire apparaît parmi les scions des Kourganes une culture qui semble pouvoir être qualifiée, au moins partiellement, de proto-celte et que l'on désigne sous l'étiquette de culture des tumulus. Ses territoires s'étendent sur ce qui est aujourd'hui la Slovaquie, la Moravie, la Bohême, l'Autriche, le sud de l'Allemagne, la vallée du Rhin, l'est et le centre de la France ; sans doute aussi déjà sur certaines parties de la Grande-Bretagne et de l'Irlande.

Une mutation culturelle s'y fait jour vers le XIIIe siècle. Elle correspond essentiellement à un degré de production et d'utilisation du bronze inconnu auparavant mais son expression la plus spectaculaire est l'abandon de l'inhumation sous tumulus pour une incinération des cadavres suivie de l'inhumation des restes dans une urne cinéraire. Cette mutation vaut au nouvel état culturel l'appellation consacrée de culture des champs d'urnes. Beaucoup de spécialistes y voient le premier monde proprement celte, même si son hétérogénéité linguistique reste probable : tous les porteurs de cette culture n'étaient sans doute pas celtophones et des groupes celtophones ont pu exister en dehors d'elle… Cette culture s'étend peu à peu à une grande partie de l'Europe occidentale et centrale.

À la fin du Xe siècle, les Celtes, que pratiquement tous les spécialistes considèrent enfin comme tels, apportent leur principale contribution au progrès de l'Europe, non pas en inventant mais en développant et en diffusant la métallurgie du fer. Ce premier âge du fer ou culture hallstattienne occidentale, naît en Autriche, dans le sud de l'Allemagne et dans l'est de la France : si tous les porteurs de cette culture n'étaient sans doute pas celtophones, il est vraisemblable que la plupart l'étaient. Elle connaît son plus bel éclat dans la zone de transition entre Danube et Rhin, à l'ouest de la Bavière, où se constituent de riches principautés.

La richesse des princes hallstattiens apparaît largement fondée sur le contrôle des échanges entre le monde méditerranéen et l'Europe moyenne et nordique, ainsi que sur la production et la distribution de l'un des plus importants produits de l'époque : le sel gemme des mines du Salzkammergut.

Leur puissance s'efface néanmoins dans le courant du VIIe siècle, pour des raisons qui nous échappent encore. Peut-être faut-il y voir une détérioration climatique affectant l'écologie générale ou le début de l'expansionnisme germain à partir des basses plaines de l'Elbe ? Des déséquilibres socio-économiques internes, éventuellement liés au déclin du marché du sel gemme face au développement des salines côtières, jouent sans doute un rôle majeur. Quoi qu'il en fût, les principautés hallstattiennes sont peu à peu emportées par des troubles qui saccagent sans rémission les luxueuses résidences de leurs dynastes et l'Europe celte éclate en seigneuries d'importance réduite et d'humeur batailleuse. Ce nouvel état de l'Europe celte apparaît ainsi comme un deuxième âge du fer : on lui donne par convention le nom de culture laténienne.

Les tensions qui l'ont créée sont sans doute aussi à l'origine des grandes expéditions militaires de la fin du Ve siècle, vers le sud et l'est. On suit ainsi des Rèmes de Champagne qui s'élancent, met-


LES DIFFÉRENTS
PEUPLES GAULOIS
MÉNAPES
NERVIENS
ÉBURONS
ADUATUQUES
MORINS
ATRÉBATES
AMBIENS
BELGIQUE
TRÉVIRES
CALÈTES
Samarobriva
(Amiens)
REMES
MÉDIOMATRIQUES
VÉLIOCASSES
BELLOVAQUES
Durocortorum (Reims)
UNELLES
LEXOVIENS
AULERQUES
ÉBUROVIQUES
SUESSIONS
Lutecia (Paris)
OSISMIENS
CORIOSOLITES
REDONS
AULERQUES
DIABLINTES
CARNUTES
LEUQUES
VÉNÈTES
AULERQUES
CÉNOMANS
Cenabum
(Orléans)
SÉNONS
LINGUONS
Alésia
Vesontio
(Besançon)
NAMNÈTES
ANDES
BITURIGES
ÉDUENS
SÉQUANES
TURONS
Avaricum
(Bourges)
PICTONS
Cabillonum
(Châlon)
HELVÈTES
Lemonum
(Poitiers)
GAULE CELTIQUE
Matisco
(Mâcon)
AMBARRES
Genève
(Genève)
SEGUSIAVES
SANTONS
LÉMOVIQUES
Vienna
(Vienne)
ARVERNES
BITURIGES
VIVISQUES
PÉTROCORES
CAVARES
CADURQUES
RUTÈNES
GAULE TRANSALPINE
AQUITAINE
AUSQUES
Tolosa
(Toulouse)
Marseille
(Marseille)
TARBELLES
Narbo
(Narbonne)
EXPANSION MAXIMALE
DES PEUPLES CELTIQUES
Territoires peuplés anciennement et quasi exclusivement par les populations celtiques
Zones d'expansion plus récentes avec fort substrat indigène de souche celtique

tent en branle des Sénons de la région de Sens, lesquels, de ricochet en ricochet et grossis d'autres contingents de moindre importance, se retrouvent en Italie où, en 390, leur chef Brennos met le siège devant Rome et rançonne les Romains. Après quoi, ils remontent vers le nord et s'en vont occuper toute la plaine du Pô.

À la même époque, d'autres Celtes occupent la Hongrie et le nord des Balkans. Cinquante ans plus tard, ils se sont répandus dans toute l'Europe centrale, de la Pologne à l'Ukraine, et les Celtes balkaniques battent dès lors les frontières de la Macédoine.

La puissance de Philippe II et d'Alexandre III le Grand incite d'abord les nouveaux venus à nouer de bonnes relations avec les Macédoniens mais, après la mort d'Alexandre et la dislocation de son empire, l'affaiblissement de la Macédoine incite les Celtes à tenter une attaque : à l'est, Céréthrios conquiert la Bulgarie ; à l'ouest, Bolgios remporte d'abord un succès – le roi macédonien Ptolémée Céraunos périt dans la bataille –, mais il est ensuite repoussé ; au centre, un autre Brennos traverse la Thessalie, écrase les Athéniens aux Thermopyles, menace Delphes et se retire ensuite vers le nord où il fonde Singidunon, l'actuelle Belgrade.

En 278, les Celtes de Bulgarie sont engagés comme mercenaires par Nicomède Ier de Bithynie. Ils passent ensuite en Asie Mineure et terrorisent bientôt tout le Proche-Orient jusqu'en Syrie. Ce n'est qu'en 270 qu'Antiochus Ier réussit à les battre et à les confiner en Galatie, au centre de la Turquie actuelle.

## LE DÉCLIN DES CELTES

Au Proche-Orient, les royaumes galates sont intégrés dans l'Empire romain en 25 avant notre ère. La celticité ne s'y dissout pourtant pas totalement et, selon le témoignage de Cyrille de Scythopolis, la langue celtique aurait été encore connue en Galatie six cents ans plus tard.

Les grandes défaites des Celtes se situent plus à l'ouest. Elles débutent au IIe siècle avant notre ère, à la suite du grand choc entre les impérialismes romain et punique. Basés en Hispanie, les Carthaginois essaient de liguer les Celtes du sud de la Gaule et du nord de l'Italie contre Rome mais ceux-là ne veulent jamais coordonner leurs efforts : dans la débâcle de Carthage, ils sont vaincus les uns après les autres et les Romains leur imposent leur loi.

Le siècle suivant voit un écroulement général. Les Celtes d'Europe centrale sont submergés par les Daces et par les Germains au cours de guerres dont les péripéties restent mal connues. La Gaule Cisalpine, assimilée sans douceur, est réduite à l'état de province romaine par Sylla. Les Suèves repoussent les Helvètes et leurs voisins pour occuper le Bade-Wurtemberg, la Souabe et la plus grande partie de la Suisse. Leur chef Arioviste se heurte sur le Rhin à César et, vaincu, laisse le champ libre à ce dernier pour, en quelques années de campagnes prestigieuses, conquérir toute la Gaule Transalpine. Auguste, successeur de César, écrase les dernières résistances en Hispanie.

En Bavière, les derniers Celtes indépendants du continent ont été renforcés de contingents de réfugiés gaulois préférant l'exil à la soumission à Rome. Cela ne suffit pas pour les sauver : en 29 de notre ère, dans le conflit qui oppose les Romains aux Germains et aux Daces transdanubiens, les dernières zones celtes autonomes du continent sont définitivement noyées.

Enfin, en 43, des conflits internes en Grande-Bretagne amènent un roi détrôné, Vérica, à faire appel à Rome. L'empereur Claude Ier profite de ce prétexte pour faire passer la Manche à ses légions et bientôt l'Angleterre, les Cornouailles, le pays de Galles et le sud de la Calédonie sont soumis à l'autorité impériale.

L'indépendance celte est dès lors confinée à l'Irlande. Pire, en dehors de celle-ci, seule la Grande-Bretagne évite la perte de sa celticité. La péninsule Ibérique et les Gaules sont romanisées et perdent l'usage de leur langue ; ailleurs en Europe, les grandes invasions germaines et slaves effacent toute trace des Celtes.

## LES CELTES DE GRANDE-BRETAGNE ET D'ARMORIQUE

Outre-Manche à la fin du IVe siècle, un haut dignitaire romain, Magnus Maximus, rassemble toutes les forces militaires de l'île et passe sur le continent pour essayer d'usurper l'empire. Il est vaincu et ses troupes sont dispersées en 388. Vingt ans plus tard, après l'échec analogue d'un certain Constantin III, la Grande-Bretagne ne peut plus être reprise en main par les Romains. Les zones rurales se morcèlent à nouveau en petits royaumes de langue et de culture celtes, les villes restent des îlots de langue latine et d'organisation romaine. Comme sur le continent, le christianisme se diffuse à partir du IVe siècle et affecte également les mentalités et les croyances.

Vers le milieu du Ve siècle, l'un des principaux princes de l'île, Vortigern, engage massivement des mercenaires saxons pour se protéger des incursions des Pictes de Calédonie. C'est un mauvais calcul car les Saxons se retournent contre lui et entament la conquête du pays pour leur propre compte. Leurs progrès sont rapides : en moins de deux siècles, les Celtes sont définitivement confinés dans leurs derniers finistères, soit la Cumbrie, le pays de Galles et les Cornouailles, ainsi qu'en Armorique où un grand nombre d'entre eux sont venus s'installer.

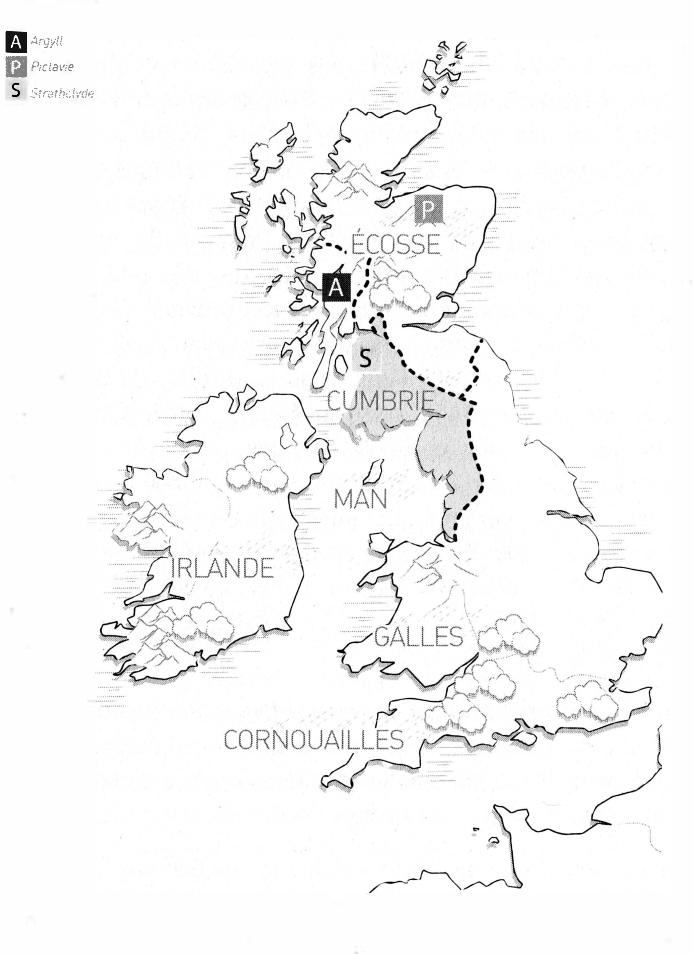
La **Cumbrie** n'est qu'une peau de chagrin. Sous les coups alternés des Saxons à l'est, des Scots (Irlandais) au nord et des Vikings à l'ouest, elle se réduit peu à peu au royaume de Strathclyde, autour de l'embouchure de la Clyde. Lui-même disparaît définitivement en 1018, annexé par l'Écosse.

Pendant tout le Moyen Âge, l'histoire du **pays de Galles** est une suite confuse de luttes entre les divers royaumes gallois, de querelles dynastiques à l'intérieur de ceux-ci et de résistance face aux attaques incessantes des Saxons, puis des Anglo-Normands. Une première unification réussie en 870 par un roi de Vénédotie, Rhodri Mawr, n'a qu'une réalité éphémère. Il faut attendre le XIIIe siècle pour que, face à la pression toujours plus forte des Anglais, un nouveau roi, Llywelyn Ier, s'assure l'allégeance de tout le pays et la transmette à ses héritiers. Pour peu de temps : son petit-fils David II, capturé par les Anglais, est décapité, écartelé et coupé en morceaux en 1282. Deux ans plus tard, le pays de Galles est officiellement annexé à la Couronne d'Angleterre. De nombreuses révoltes tentent encore de contester cette annexion. Sans succès jusqu'en 1400 : cette année-là, un noble gallois, descendant des anciens rois, Owain Glyndŵr, parvient à libérer le pays et à s'y faire reconnaître comme souverain pendant six ans. Puis les Anglais reprennent l'avantage : les dernières résistances sont brisées en 1409 et Owain meurt dans la clandestinité en 1415. Il faut dès lors attendre 1999 pour que la décentralisation rétablisse un parlement gallois investi d'une certaine autorité propre sur la principauté.

Les Celtes de **Cornouailles** ne conservent leur indépendance que peu de temps. L'histoire de leur conquête par les Saxons est obscure mais il semble que les dernières poches de résistance cèdent vers le milieu du Xe siècle.

C'est sans doute dès le IVe siècle que des Bretons insulaires commencent à s'installer en **Armorique**. Les premiers viennent probablement avec l'accord des autorités romaines. D'autres suivent, de plus en plus nombreux, fuyant la pression des Saxons et naturellement attirés par une péninsule déjà partiellement colonisée par leurs compatriotes et où la faiblesse de la population

LES RÉDUITS CELTIQUES INSULAIRES



locale, fortement éprouvée par les crises du Bas-Empire, offre des possibilités d'installation facile. Leur nombre vaut très vite à la péninsule de recevoir le nouveau nom de Petite-Bretagne : jusqu'alors, le nom de Bretagne ne désignait que leur île d'origine, et c'est cette apparition d'une homonymie qui l'a fait par la suite appeler Grande-Bretagne…

Les premiers siècles voient l'expansion vers l'ouest des petits royaumes celtes ainsi constitués et bientôt les premiers heurts avec les Francs qui, de leur côté, tentent de contrôler toute la Gaule. Au VIIIe siècle, face à la pression carolingienne, un roi nommé Morvan réussit à unifier le pays et à rassembler ses forces. En 845 et en 851, les rois Nominoé et Érispoé infligent de sanglantes défaites à Charles II le Chauve et le contraignent à reconnaître officiellement l'indépendance bretonne. En 867, de nouvelles défaites l'obligent à céder à Salomon III le Cotentin et les îles Anglo-Normandes : c'est là l'extension maximale du royaume.

Elle est de courte durée. Au début du Xe siècle, les invasions scandinaves mettent le pays en pièces et il faut l'appui de la France pour le délivrer de ce fléau. Cet appui se paie de la perte du titre royal : en 890, Alain III le Grand doit se contenter du titre de duc et, en 936, son fils Alain Barbetorte doit reconnaître la suzeraineté personnelle du roi de France.

En fait, cette suzeraineté n'est guère que nominale et les ducs assurent leur autonomie par un subtil jeu de balance entre l'alliance française et l'alliance anglaise. Ce n'est qu'en 1490 que la balance penche définitivement. La duchesse Anne, assiégée dans Rennes, est obligée de divorcer et d'épouser le roi de France Charles VIII. Peu après, en 1532, François Ier proclame l'union indissoluble des deux pays et ce traité marque la fin de l'indépendance de fait de la Bretagne. En droit, elle reste pourtant distincte : elle est « province étrangère » et conserve ses privilèges

et son parlement. L'intégration officielle ne date que de l'abolition des privilèges provinciaux en 1790.

L'**Écosse** actuelle était à l'origine occupée par les Pictes, peuplade mystérieuse sur l'origine de laquelle il reste difficile de se prononcer. Le plus vraisemblable est sans doute de la concevoir comme un agrégat hétérogène de Celtes marginaux et de groupes pré-indo-européens encore non identifiés. Quoi qu'il en fût, ces Pictes se regroupent peu à peu en deux royaumes ou fédérations claniques, l'un au nord et l'autre au sud.

À la fin du Ve siècle, des Ulates d'Ulster traversent le canal du Nord et s'installent en Argyll. Dès le VIIe siècle, ils prennent l'avantage sur les Pictes et, vers 843, leur roi Kenneth Ier réussit à contrôler tout le pays. Les Pictes vaincus sont alors assimilés au point de ne plus exister en tant que tels au siècle suivant et le pays est désormais connu sous le nom de Scotland, « le pays des Scots » (des Irlandais).

Sous les successeurs de Kenneth Ier, l'histoire n'est plus qu'une longue suite de luttes pour préserver l'indépendance nationale face à la volonté de conquête de l'Angleterre. Elles s'achèvent une première fois en 1603 lorsque Jacques VI devient roi d'Angleterre et réalise l'union dynastique des deux pays. Un siècle plus tard, celle-ci se double d'un Acte d'Union politique sanctionné par la dissolution du parlement national et la dévolution de ses pouvoirs à la Chambre des communes de Londres. Ce n'est qu'en 1999 que le parlement écossais est restauré et doté de certains pouvoirs internes.

**L'île de Man** est, à partir du Ve siècle de notre ère, un petit royaume irlandais qui maintient son indépendance depuis lors. La conquête scandinave, au XIe siècle, n'est qu'un changement de dynastie et la vassalité personnelle imposée à ses rois en 1266 par la Couronne d'Écosse reste plus théorique que réelle. Certes,

en 1765, le roi d'Angleterre achète la souveraineté de l'île mais aujourd'hui encore elle ne fait pas plus partie du Royaume-Uni que de la Communauté européenne : c'est un pays autonome dont le souverain est le roi (ou la reine) d'Angleterre et où l'autorité suprême est la Chambre des communes de Londres. Seules les lois que cette dernière édicte « pour la totalité des royaumes de Sa Majesté » s'appliquent à Man. Pour le reste, l'île a ses propres droits administratif, pénal et judiciaire. Son parlement, le Tynwald, créé en 979, a pleine autorité pour tout ce qui concerne la police, les ports, les douanes, l'enseignement…

L'**Irlande**, aux temps les plus anciens sur lesquels on a quelque lumière, apparaît divisée en un très grand nombre de petites entités claniques regroupées théoriquement en cinq royaumes « provinciaux » : Ulster, Leinster, Munster, Connaught et Meath. La capitale de ce dernier, Tara, était idéologiquement tenue comme celle de toute l'île et le siège de la haute-royauté, mais cette dernière semble n'avoir presque jamais eu qu'une existence fictive.

Aux débuts de la période historique, soit vers le Ve siècle de notre ère, deux blocs se forment et luttent pour s'assurer la domination de l'île. C'est d'abord un roi connachtien qui l'emporte : Niall Naoighiallach, qui est à la fois le premier roi historique et le fondateur de la grande dynastie des O'Néill, mais après lui, jusqu'au IXe siècle, la lutte reprend entre sa dynastie et le Leinster.

Au IXe siècle, les invasions scandinaves modifient la situation : le pillage et l'insécurité générale entraînent la chute de la dynastie de Leinster et même l'installation de petits royaumes vikings, tel celui de Dublin. L'indépendance irlandaise est alors sauvée par un prince munstérien, Brian Bóramha, qui réalise en même temps la première unification de l'île et assume le titre de « haut-roi ». Après sa mort néanmoins, la haute-royauté redevient une fiction disputée entre O'Néill et O'Brien, descendants de Brian Bóramha.

Au milieu de cette anarchie féodale qui est l'état normal de l'Irlande ancienne, un épisode apparemment infime a de graves conséquences. En 1166, un roitelet du Leinster, Diarmaid IV mac Muirchearthaigh (Dermot mac Murrough), est chassé par ses vassaux pour avoir séduit et enlevé l'épouse de l'un d'eux. Il se réfugie alors en Angleterre où il obtient du roi Henri II l'autorisation de recruter une armée pour reconquérir ses terres : ce qui se fait sans difficulté car les techniques et l'équipement militaires des Irlandais ne peuvent pas rivaliser avec ceux des Anglo-Normands. À la mort de Diarmaid, son gendre Richard de Pembroke, l'un des nobles anglais qui s'étaient engagés près de lui, se déclare roi de Leinster. Cette prétention et la politique agressive de Richard provoquent une réaction irlandaise. En dépit de leur supériorité numérique, les Irlandais sont vaincus et leur haut-roi Ruadhraighe Ó Conchobhair (Rory O'Connor) doit reconnaître la suzeraineté du roi anglais Henri II par le traité de Windsor en 1175.

L'Irlande est alors dépecée par les nobles anglo-normands qui s'y précipitent pour se tailler des domaines. De nombreuses révoltes échouent toutes sans exception et Henri VIII se proclame roi d'Irlande en 1536. L'Irlande ne s'apaisera jamais ensuite…

En 1916, profitant des difficultés de l'Angleterre au cours de la Première Guerre mondiale, elle prend encore une fois les armes pour sa révolution de Pâques. C'est un échec militaire suivi d'une répression féroce. Mais cette fois, alertée par les moyens modernes d'information, l'opinion publique mondiale s'indigne des excès de cette dernière, à tel point que l'Angleterre doit céder.

Il faut néanmoins encore une guerre d'indépendance de trois ans, menée de 1919 à 1921 par la fameuse Irish Republican Army (IRA), avant qu'elle s'incline et admette enfin la constitution d'un État libre, tout en limitant son autonomie par l'obligation d'un serment d'allégeance à la Couronne britannique et d'une intégration

LES CINQ PROVINCES
TRADITIONNELLES D'IRLANDE



dans le Commonwealth. La partition du pays, qui exclut de l'autonomie la partie de l'Ulster à majorité protestante, est une autre exigence anglaise porteuse de bien des drames subséquents.

Ce n'est qu'en 1937 que le parlement irlandais, dominé alors par les nationalistes radicaux, rompt ces liens avec le Royaume-Uni et fait de l'Irlande le seul État celte véritablement indépendant aujourd'hui.

# LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE CELTE

La méconnaissance générale des modes corporelles et vestimentaires des Celtes à travers le temps et l'espace explique que les visualisations proposées soient presque toujours invraisemblablement fausses.

De fait, l'une des choses les plus malaisées pour qui s'intéresse au monde celte est de se représenter concrètement les figures qui l'ont peuplé, leur habitat et leur environnement. C'est sans doute le cas pour tous les mondes anciens mais au moins pour l'Antiquité classique ou le Moyen Âge occidental subsiste-t-il assez de documents figurés pour permettre de se faire une image approximative de ces époques. Pour ce qui est des anciens mondes celtes, ce sont, hélas, les clichés les plus faux qui règnent en maîtres.

## LES TEMPS ANCIENS

Les principaux supports visuels de notre époque que sont le film cinématographique et la bande dessinée ne montrent presque

jamais qu'une parodie dénuée de toute vraisemblance. Certains – comme quelques films italiens sur la guerre des Gaules – confinent au grotesque et l'image la plus répandue dans le public aujourd'hui, celle des albums dessinés par Albert Uderzo, n'y échappe que parce qu'elle s'avoue ouvertement une caricature de tous nos poncifs.

Ces clichés et ces poncifs aberrants restent en fait ceux de nos manuels scolaires, lesquels n'ont pratiquement pas changé leurs chapitres sur la Gaule depuis les archétypes d'Ernest Lavisse à l'aube de la Troisième République : pour ce qui est des Gaulois, qui, en dehors de quelques spécialistes pointus, ne recevra pas du meilleur gré la description suivante, tirée de sa *Première Année d'histoire de France de 1878* ?

> « Leurs vêtements étaient des tuniques bigarrées de diverses couleurs, une sorte de pantalon qu'on appelait braie et des manteaux ou saies qui s'agrafaient sur l'épaule. Leurs armes étaient l'épée et une plaque recourbée en forme d'hameçon. Ils portaient de grands boucliers, des casques couverts d'ornements bizarres et effrayants...

Ce ne sont d'ailleurs pas des allégations gratuites. E. Lavisse s'est documenté à travers les auteurs et les monuments de l'Antiquité classique et des illustrateurs modernes, moins fantaisistes que le joyeux Uderzo, ont recherché la vraisemblance selon une démarche analogue : par exemple Jacques Martin. Aussi consciencieux soient-ils, ils ne sont pas crédibles car la plupart des documents invoqués ne sont pas fiables. Tous les indices tendent en effet à montrer que les artistes gréco-romains ont presque toujours préféré, jusqu'en Gaule même parfois, représenter les guerriers celtes selon des conventions « romantiques » remontant aux galatomachies pergaméniennes, plutôt que de restituer la réalité ethnographique. S'y fier se révèle aussi périlleux que de vouloir reconstituer les tenues des soldats de la Première Guerre mon-

diale en s'en remettant aveuglément aux décors des monuments aux morts élevés à leur mémoire… et dont il ressortirait que certains régiments combattaient l'épée au poing, tout nus ou enveloppés de grands draps!

Les représentations indigènes des Celtes antiques, moins pittoresques il est vrai, sont en général très différentes des images de moustachus nus ou en braies des monuments officiels. Les études les plus récentes des historiens du costume tendent de même à mettre fortement en doute les affirmations, généralement reçues comme parole d'évangile, des auteurs classiques sur le port du pantalon: celui-ci n'a sans doute été qu'un vêtement d'équitation pour les nobles cavaliers et seule son originalité aux yeux des Grecs et des Romains l'a transformé en poncif littéraire et iconographique.

Ces représentations indigènes paraissent d'autant plus fiables que, même à haute époque, elles se recoupent et révèlent des usages communs du sud de la Gaule à l'Europe centrale. Ainsi au Ve siècle avant notre ère à Glauburg (Hesse), tant les grandes statues en pierre qui couronnaient le tertre funéraire que le petit personnage assis en tailleur sur la lèvre de la magnifique cruche en bronze trouvée dans la tombe portent exactement la même tenue que les dieux ou les guerriers héroïsés statufiés dans divers sanctuaires du sud de la Gaule, en particulier ceux du sanctuaire de la Roquepertuse, à Velaux (Bouches-du-Rhône), dont la polychromie conservée permet même de se faire une idée des couleurs des vêtements portés.

Pour ce qui est des derniers temps de l'indépendance, les historiens du costume tendent aujourd'hui à croire que le vêtement gaulois ne devait pas être très différent de ce qu'il est resté sous la domination romaine: pour les hommes, une cotte de laine, avec ou sans ceinture, tombant à peu près au genou, et un manteau rectan-

gulaire, le sayon ; pour les femmes, la même tenue mais leur cotte tombait jusqu'aux pieds et était plus souvent serrée d'une ceinture. Surtout, toute la documentation laisse voir que les femmes – comme toutes les dames convenables jusqu'il y a cinquante ans au plus – ne se montraient « en cheveux » que dans l'intimité.

Les errements des illustrateurs sont toutefois quelque peu excusables. Les documents fiables sont trop peu connus et le matériel sur lequel ils se basent est le plus souvent trompeur. Des instances très officielles ont souvent fait pire en exposant à l'édification des foules des statues caricaturalement aberrantes : la très victorienne Boudicca de Londres, le Boduognat d'Anvers, aujourd'hui disparu mais dont la nudité héroïque évitait au moins les erreurs d'habillement, l'Ambiorix de Tongres (Limbourg belge), nu debout sur un dolmen néolithique et qui brandit fièrement une sorte de tomahawk en pierre grossièrement taillée, le Vercingétorix du mont Beuvray dont les traits reproduisent ceux de Napoléon III et qu'on a équipé d'armes de l'âge du bronze et d'un casque du IVe siècle avant César… Un inventaire des représentations de Gaulois dans la peinture et dans la gravure serait encore plus consternant.

Certes, ce sont là surtout des représentations du XIXe siècle, mais des erreurs aussi impardonnables se retrouvent encore dans des publications de haut niveau scientifique aujourd'hui.

Il n'y a pas si longtemps, dans un manuel qui se voulait à la pointe de l'actualité scientifique, un archéologue de grand renom a reproduit sans hésiter une opinion vieille de cent ans et déjà insoutenable à l'époque. À l'en croire, nous serions très mal informés sur l'habitat gaulois : à peine signalerait-on de temps en temps des fonds de cabanes circulaires ou rectangulaires, creusés plus ou moins profondément dans le sol ; les murs ne seraient jamais en pierre mais uniquement en clayonnages plaqués d'argile ; le dia-

mètre de ces huttes ne dépasserait pas trois ou quatre mètres… et l'exemple allégué pour illustrer ces prétendues huttes gauloises est un bas-relief du Louvre représentant un paysage dace, c'est-à-dire relevant d'un peuple du nord des Balkans et qui n'a rien de celte !

En fait, l'habitat des Celtes de l'Antiquité est aujourd'hui de mieux en mieux connu. L'architecture en était savante et remarquablement adaptée aux milieux naturels. Selon les ressources de la région, elle utilisait tantôt la pierre sèche et la fausse voûte en encorbellement, tantôt la technique du *Blockbau*, c'est-à-dire l'assemblage de poutres horizontales croisées et assemblées à mi-bois dans les angles, tantôt aussi les murs de clayonnages plaqués de torchis.

On distingue des fermes rurales où l'habitation est généralement accompagnée d'un ou plusieurs greniers surélevés, de constructions plus simples pour abriter le bétail ou ranger les outils, d'ateliers semi-enterrés, de fosses à fonction de silos ou de greniers ; des résidences seigneuriales où le manoir, généralement à trois nefs, est flanqué de bâtiments annexes : fermes, ateliers, écuries, etc. On a même reconnu que le processus d'urbanisation a débuté bien avant César et que de véritables villes regroupaient des unités agricoles, des ateliers, des casernes, des magasins…

Une contrainte des reconstitutions archéologiques contribue trop souvent à diffuser l'image d'habitats grossiers et primitifs. En effet, les traces au sol, le plus souvent seules subsistantes, permettent bien de reconstituer le plan et l'élévation des bâtiments mais elles ne livrent aucune lumière sur la décoration. Ne pouvant l'imaginer arbitrairement, les archéologues s'en tiennent sagement à des reconstitutions dans lesquelles ils laissent les poutres et les piliers bruts, les murs nus. Or cette absence de décoration ne relève pas d'une reconstitution fidèle mais est simplement l'aveu honnête

de leur ignorance… La vraisemblance historique et les quelques découvertes de charpentes sculptées suggèrent en effet que, loin de cette apparente grossièreté, les constructions devaient très souvent être mieux finies et que les plus riches d'entre elles portaient sans doute une décoration soignée, vraisemblablement parfois aussi luxuriante que celle des archaïques *stavkircher* scandinaves.

Enfin, il n'est pas jusqu'au paysage lui-même qui se révèle peu à peu différent de ce que l'on imagine trop souvent en se fiant aux exagérations des écrivains classiques : loin d'être une forêt profonde, coupée de quelques clairières habitées, le paysage du monde celte ancien était celui d'une campagne ouverte, de type plutôt bocager et déjà intensivement cultivée en petits champs bordés de talus.

## LE MONDE GALLOIS

En ce qui concerne les Celtes médiévaux, le problème se présente différemment.

Le monde gallois des *Mabinogion* ou des légendes arthuriennes est fondamentalement ambigu. Ces légendes ont reçu leur forme définitive à des dates tardives – vers le XIIIe siècle – et leurs détails matériels sont donc largement influencés par ces époques, de sorte que vêtements, armes et châteaux ont presque toujours les traits du bas Moyen Âge anglo-normand. Il est ainsi possible de les visualiser selon les images conventionnelles de ce bas Moyen Âge : les chevaliers de la Table ronde en armures et tabards de tournoi, hantant des châteaux forts à donjons et murailles en pierres de taille, sont en quelque sorte conformes à la lettre des écrits qui les animent.

Ce n'en sont pas moins de graves anachronismes par rapport à l'époque d'Arthur et des héros gallois historiques, ainsi d'ailleurs que par rapport à la mentalité et à l'ambiance générale de leurs

légendes. Il y a là un décalage de six à sept siècles pour le moins et si l'on voulait visualiser plus justement ce qu'elles racontent, il faudrait faire abstraction de toutes les associations tardives et se fonder sur ce qui se peut reconstituer de la Grande-Bretagne post-romaine, entre le Ve et le VIIIe siècle : une architecture encore très proche de celle de l'ancienne Gaule – enceintes de terre palissadées protégeant des manoirs en torchis ou en bois et des bâtiments annexes (fermes, ateliers, resserres…) – et des guerriers copiant encore, de façon plus ou moins barbare, les uniformes et l'équipement de l'armée romaine du Bas Empire.

## LE MONDE IRLANDAIS

Il n'y a pas d'ambiguïté en ce qui concerne le monde irlandais : on est plutôt confronté à une incapacité totale pour la plupart d'entre nous de visualiser raisonnablement le costume et le cadre de vie des dieux et des héros de la grande tradition mythologique et épique. La documentation existe pourtant, aussi bien pour l'habitat que pour le costume. Les archéologues ont en effet fouillé de nombreux sites d'occupation et, en confrontant les résultats de leurs excavations avec les textes, ils ont pu dessiner une assez bonne image du paysage humain... Leurs travaux restent malheureusement trop ignorés en dehors du cercle étroit des spécialistes.

L'Irlande ancienne apparaît ainsi découpée en quelques dizaines de milliers de petites seigneuries rurales dont les maîtres, leur famille et leurs serviteurs occupaient de petits manoirs isolés, entourés de pâtures et de champs sur lesquels travaillaient les vilains, regroupés, eux, dans des hameaux ouverts de cabanes et de maisonnettes misérables.

Les résidences des seigneurs se présentaient sous deux aspects. Le plus fréquent – on en a estimé le nombre à plus ou moins trente mille – était le *ráth*, manoir entouré d'une palissade

plus ou moins circulaire à l'intérieur de laquelle se répartissaient la maison et les annexes – granges, écuries, soues, étables, ateliers… – en nombre variable. L'autre, moins répandu puisqu'on n'en compte guère plus de mille, est le *crannóg*, remarquable par le fait qu'il est un héritage de l'âge du bronze dont l'usage s'est maintenu jusqu'au XVII^e siècle : c'est une île artificielle faite de souches, de troncs et d'argile élevée au milieu d'un lac ou d'une tourbière et dont le seul accès était un gué, lui aussi artificiel, pratiquement impossible à déceler pour un étranger.

Les petites seigneuries irlandaises se regroupaient par ailleurs en alliances féodales dominées par des rois régionaux. Les résidences de ces princes ne présentaient guère une architecture différente de celle des *rátha* et des *crannóga* seigneuriaux. Seuls la taille et le nombre des bâtiments étaient plus importants. Les défenses qui les protégeaient avaient une fonction plus militaire, faisant des résidences royales des forts parfois impressionnants.

Les fouilles de Navan (Meath) ont révélé le plan de Tara, la capitale officielle de l'Irlande ancienne : dans un grand enclos ovale de plus ou moins trois cents mètres sur deux cent cinquante, jadis couronné d'un rempart en bois, se trouvent deux *rátha* abritant des maisons rectangulaires et une colline artificielle, le « mont des Otages », servant aux assemblées et à la cour du roi. Plus au nord, de faibles traces subsistent d'un grand bâtiment de près de deux cents mètres de long : la « salle des banquets ». On sait aussi que, vers le sud, un autre grand enclos à double rempart a été détruit au XIX^e siècle par une secte juive qui croyait y retrouver l'Arche d'alliance…

C'est donc entre des sites pareils – et dans un paysage beaucoup plus boisé que celui de l'Irlande actuelle – qu'évoluent les dieux et les héros de la légende, et non pas à cheval comme on se le figure trop souvent mais traditionnellement sur des biges légers qu'on peut imaginer assez proches de ceux de l'âge du fer continental.

Les textes révèlent la composition de la garde-robe ainsi que les couleurs en usage. Les images – sculptures, enluminures de manuscrits, dessins… – dévoilent la coupe et l'arrangement des vêtements.

Toute la documentation s'accorde pour définir le vêtement normal comme la combinaison de deux pièces d'habillement, tunique et manteau : le terme irlandais pour « habit » était d'ailleurs *dícheillt*, « deux vêtements », que les dictionnaires traduisent unanimement par « tunique et manteau ».

Le vêtement de dessous est la tunique : le *léine* en irlandais, qui signifie étymologiquement « le doux » et indique qu'il était normalement en lin fin et souple. D'après ce qu'on peut en connaître, c'était une sorte de chemise droite et fermée qui s'enfilait par-dessus la tête. Les plus anciens exemples le montrent avec des manches étroites, tandis que les plus tardifs – le costume irlandais a gardé la même composition jusqu'au XVIe siècle – le dotent au contraire de manches très larges. Il pouvait soit se porter long, soit retroussé par une ceinture. Un panneau de la « croix des Écritures », à Clonmacnoise (Meath), représente une rencontre entre un évêque et un roi et montre bien la différence entre leurs deux tenues : la tunique tombante de l'un et celle retroussée de l'autre.

Le manteau était une pièce en laine carrée ou rectangulaire, parfois semi-circulaire, bordée pour les plus riches exemplaires de franges et parfois même de bandes de broderie. Il s'attachait à l'épaule ou sur la poitrine au moyen d'une épingle ou d'une broche, et certaines de ces dernières comptent parmi les plus belles œuvres d'orfèvrerie de tous les temps. Un autre panneau de la « croix des Écritures », représentant la réconciliation entre deux rois, en donne un bon exemple, tandis qu'un dessin d'Albrecht Dürer, daté de 1521, montre un groupe d'Irlandais de rang plus modeste encore tout à fait fidèles au costume traditionnel.

Les pantalons n'étaient pas inconnus. Ils apparaissent sur des images et sont mentionnés par les textes en des termes qui les décrivent collants et attachés sous les pieds, donc déjà comme ceux, postérieurs (XVIIe siècle), qui ont été trouvés dans une tourbière à Killery (Connaught). Accompagnant une sorte de redingote, ces derniers sont faits de deux parties : un fond de culotte très ample de teinte brun clair cousu sur des jambes blanches rayées de brun foncé. À l'époque ancienne néanmoins, les pantalons paraissent avoir été très rares : il semble y avoir eu surtout des culottes collantes réservées aux domestiques, gardes, cochers...

Hormis ces cas, les pauvres étaient habillés selon les mêmes principes que les riches mais dans des qualités et des quantités inférieures de tissu. Selon les textes, une tunique courte était un signe d'indigence et, jusqu'au XVIIIe siècle au moins, beaucoup d'enfants pauvres des deux sexes restaient nus jusqu'à la puberté.

Pour ce qui est des couleurs, les textes attestent une opposition générale entre les manteaux des riches, brillamment colorés en rouge, rose, vert, jaune..., ornés de franges et de bandes de broderies, et ceux des pauvres, non teints et laissés dans les tons bruns ou noirs de la laine brute (car les moutons irlandais n'avaient pas encore la blancheur artificielle d'aujourd'hui).

La couleur de la tunique était pour tous le safran, teinte qui s'obtenait en fixant dans l'urine une décoction de peuplier, d'arbousier et, au mieux, d'un peu de safran véritable. L'odeur des chemises irlandaises ainsi teintes était d'ailleurs aussi célèbre que leur couleur ! Deux dessins dus à Lucas de Heere et datés des alentours de 1570 reproduisent très exactement la couleur des chemises safranées irlandaises : chacun d'eux montre un noble portant sur une tunique un justaucorps ajusté, avec des fronces dans le bas. C'est là un emprunt à l'Angleterre qui semble s'être généralisé en Irlande à partir du XIIIe siècle, souvent dans une

teinte rouge très fidèlement rendue par les dessins de Heere. Le National Museum de Dublin en conserve d'ailleurs deux exemplaires authentiques.

Le costume des femmes est moins bien connu. Apparemment, il devait être assez proche de celui des hommes : une tunique sans ceinture et un manteau souvent ramené sur la tête, complété par un étonnant petit bonnet. Un autre dessin de Lucas de Heere en témoigne.

# LES DOCUMENTS

Sur quels documents les mythologues peuvent-ils se fonder pour essayer de retracer les principes, les structures et les formes particulières des mythes des Celtes préchrétiens ? Ils sont d'origine, de nature et de valeur diverses.

## L'HÉRITAGE INDO-EUROPÉEN

La reconnaissance des Celtes comme l'une des familles culturelles indo-européennes parmi bien d'autres exclut le fantasme qu'ils auraient constitué un peuple exceptionnel : leurs traditions, croyances, mœurs et connaissances devaient être de l'ordre et du niveau de celles des autres Indo-Européens païens.

Comme on ne peut guère imaginer qu'un héritage linguistique, lexical, formel… puisse se transmettre sans aucun contenu conceptuel, on est fondé à penser que les Celtes comme les autres ont tous gardé dans leur culture un certain nombre de traits hérités mais qu'ils ont fait évoluer selon leurs propres modes, de la même façon que la langue proto-indo-européenne a évolué en mode propre dans chaque grande famille linguistico-culturelle.

De fait, la comparaison indo-européenne a révélé de manière indubitable un important fonds idéologique commun et de nombreuses convergences issues soit de l'héritage conceptuel, soit de mises en œuvre parallèles de certains éléments de l'héritage.

L'un des traits idéologiques des plus fondamentaux – même si en aucune façon on ne peut le tenir pour omniprésent ni pour la clef ultime de toute exégèse – est la tripartition fonctionnelle décelée à partir de 1934 par le comparatiste français Georges Dumézil.

Cette découverte est issue de la mythologie comparée. Georges Dumézil s'est en effet aperçu que tous les panthéons indo-européens étaient centrés sur un état-major de cinq dieux cités selon un ordre canonique de fonctions : un dieu céleste maître de la magie et gardien du bon ordre cosmique ; un protecteur bienveillant des bons rapports entre tous les êtres ; un dieu guerrier ; deux jumeaux patronnant les arts, les techniques et la subsistance physique. Dans l'Inde védique, ce sont Varuna, Mitra, Indra, Dasra et Nasatya ; en Scandinavie Odin, Týr, Thor, Frey et Njördh ; en Irlande Oghma Griaineineach, Eochaidh Ollathair, Nuadha Airgeadlámh, Dianchéacht et Goibhne ; etc.

Cette séquence est parfois incomplète – ainsi à Rome, elle se réduit à trois dieux : Jupiter, Mars et Quirinus –, mais il apparaît qu'il s'agit alors d'une évolution ayant modifié le schéma quinaire original : à Rome, Jupiter, le fulgurateur céleste, était primitivement flanqué d'un acolyte nommé Dius Fidius dont le nom même – *fidus* signifie « de bonne foi » – indique son patronage des causes justes, et l'assimilation de Quirinus à Romulus, le frère de Rémus, révèle son aspect gémellaire parallèle à celui de ses homologues indo-européens.

Inversement, cette simplification de la séquence romaine révèle clairement la répartition des membres de ces états-majors divins

en trois fonctions : souveraineté, guerre et subsistance physique. La répartition entre cinq dieux de ces trois fonctions correspond, elle, à un symbolisme numéral de totalité en distinguant d'une part les deux aspects coercitif et bienveillant de la souveraineté et, d'autre part, la multiplicité des besoins physiques et des activités nécessaires pour les satisfaire.

### Le symbolisme du nombre cinq

Une des clefs majeures des mythologies est le sens symbolique qu'elles attribuent aux nombres. Si ces allégories ne sont pas universelles, elles sont généralement partagées par un grand nombre de cultures.

L'un des symbolismes numéraux les plus importants des cultures celtes, partagé avec toutes ou presque toutes celles qui, comme elles, comptent sur le bout de leurs doigts, est celui du nombre cinq.

Toutes les cultures humaines ne pratiquent pas ainsi. Certaines, par exemple, comptent avec le pouce les phalanges des autres doigts : soit quatre fois trois phalanges (12) qui peuvent être elles-mêmes multipliées par les cinq doigts (60) ou par les douze phalanges (144) de l'autre main : il nous en reste, entre autres, nos douze heures de soixante minutes ou la « grosse » de douze douzaines.

Pour les Celtes comme pour tous les Indo-Européens, cinq doigts forment une main, c'est-à-dire un tout, et cinq constitue pour eux un symbole de totalité.

S'il apparaît comme particulièrement important, ce nombre cinq n'est d'ailleurs pas le seul chargé de symbolisme dans la tradition celte : la triplication d'un personnage ou d'un attribut (corne, phallus, sein, tête...) est une façon fréquente d'en magnifier l'importance hors du commun. Sept, neuf, cinquante... s'avèrent également porteurs de sens.

Cette distinction idéologique des trois fonctions cosmiques et sociales se retrouve dans toute l'organisation théorique du monde indo-européen. Il n'est pas impossible d'ailleurs que cette division de la société se soit perpétuée jusque dans les trois ordres de l'ancien régime : clergé, noblesse et tiers état.

Chez les Celtes, César et les lois irlandaises s'accordent à diviser la société en trois classes : druides, nobles, vilains, plus les esclaves qui n'en font pas partie et qui n'ont aucun droit social.

Chaque niveau fonctionnel et la classe sociale qui y correspond sont associés à une couleur symbolique : le blanc pour l'inspiration divine qui garantit l'autorité des prêtres – blanc est le vêtement cérémoniel des druides – ; le rouge sang pour la guerre et ses professionnels – rouge est le manteau du général romain – ; le vert végétal (ou une couleur analogue) pour la production des nécessaires vitaux et ceux qui s'y dévouent. Ce symbolisme chromatique a survécu, consciemment ou non, dans la plupart des cultures indo-européennes, des courses de char romaines qui se disputaient traditionnellement entre les trois écuries des Blancs, des Rouges et des Verts, à la théorie des trois martyres chrétiens dans les monastères irlandais.

## L'homélie de Cambrai

Un manuscrit de la bibliothèque municipale de Cambrai (Nord) conserve le plus ancien texte irlandais sur copie d'époque, ici sans doute du VIIe siècle : une homélie paraphrasant la parole prêtée au Christ par les Évangiles, « Si quelqu'un veut venir après moi, qu'il se charge de sa croix et qu'il me suive ».
Cette homélie conserve une séquence attestant l'emploi conscient du symbolisme indo-européen des couleurs fonctionnelles dans le monde celte. On notera que toutes les langues celtiques confondent encore le bleu et le vert comme deux nuances d'une seule couleur.

❝ Il y a trois formes de martyre qui constituent une croix pour l'homme : le martyre blanc, le martyre bleu et le martyre rouge.

Voici ce qu'est le martyre blanc pour l'homme : lorsqu'il abandonne pour l'amour de Dieu tout ce qu'il aime en endurant jeûnes et tribulations.

Voici ce qu'est pour lui le martyre bleu : quand il renonce à ses désirs [charnels] et qu'il fait pénitence par regret de ses fautes.

Voici ce qu'est pour lui le martyre rouge : endurer un supplice ou la mort pour l'amour du Christ, comme l'endurèrent les apôtres en enseignant la loi divine malgré les persécutions des méchants.

La distinction du martyre rouge et du martyre blanc est fréquente et n'a rien d'original. Par contre, le concept d'un martyre bleu est unique et fait manifestement pièce aux deux autres en reprenant le vieux schéma fonctionnel indo-européen : le martyre blanc est associé à l'amour de Dieu et se situe au niveau du contact avec le divin ; le martyre rouge est celui des violences physiques et se réfère au Christ, le Dieu sanglant et blessé du christianisme ; le martyre bleu est défini comme le rejet des passions physiques et des élans charnels, tout ce qu'implique la troisième fonction indo-européenne puisqu'elle concerne les besoins matériels des individus et la perpétuation de l'espèce.

(W. Stokes – E. Strachan, *Thesaurus palaeohibernicus*, Cambridge, 1901-1903, II, pp. 246-247)

---

## Le tribut des Laginiens

Cette théorie des trois martyres se retrouve encore assez clairement à travers une triade de personnages à la sainteté assez particulière.

Ce sont en fait trois princes historiques : Ailill II Ionbhanna, roi de Connaught tué en 550 à la bataille de Cúl Chonaire, Fearadach Fionn, roi d'Ossory tué sur son lit de malade au cours d'une révolte en 582, et Daimhín Damhairgid, roitelet d'Oriel, le plus obscur des trois. Leur accession au Paradis est expliquée par saint Colomba en réponse à la question : « Combien, parmi les rois que tu as connus, parviendront au Ciel ? »...

> « Colomba dit : « En vérité, je n'en ai connu que trois : Daimhín Damhairgid, le roi d'Oriel, Ailill Ionbhanna, le roi de Connaught, et Fearadach Fionn [...], le roi d'Ossory. »
> Aodh demanda : « Quel bien ont-ils fait que n'ont pas fait les autres rois ? »
> Colomba répondit : « C'est simple. Pour ce qui est de Daimhín Damhairgid, aucun clerc ne le quitta jamais en ayant essuyé un refus, aucun n'encourut jamais de reproche de sa part, il ne troubla jamais ni église ni chapelle et il fit de nombreux dons à Dieu. Ainsi il obtint le Paradis en raison de sa bienveillance envers les hommes de Dieu et les clercs chantent sa louange depuis lors.
> Ailill, pour sa part, obtint ainsi la grâce divine. Il livra la bataille de Cúl Chonaire [...] mais il y fut vaincu et il dit à son aurige : "Regarde derrière nous si le carnage est grand et si ceux qui veulent nous tuer se rapprochent." Le serviteur se retourna et dit : "Le massacre de tes guerriers est terrible." Ailill dit : "Ce n'est pas leur faute qu'ils paient ainsi mais celle de mon orgueil et de mon injustice. Retourne le char vers eux car si je me laisse prendre et tuer, beaucoup d'entre eux seront épargnés." Le char revint alors vers les ennemis et, tout en faisant un bref acte de contrition, Ailill succomba sous les coups de ses adversaires. Mais il obtint ainsi la clémence divine.
> Fearadach Fionn mac Duach, le roi d'Ossory, était un prince cupide et sans vergogne. S'il apercevait qu'un de ses sujets possédait ne fût-ce qu'un scrupule d'or ou d'argent, il se l'appropriait de force afin d'en plaquer ses hanaps et ses cornes à boire, ses armes et ses damiers de jeu. Pris cependant d'une terrible maladie, il fit rassembler tout son trésor sur sa couche même. Ses ennemis [...] vinrent pour piller le manoir dans lequel il gisait. Ses fils voulurent s'enfuir en emmenant le magot. Il leur

> dit : "Fils, vous ne l'emporterez pas car j'ai fait souffrir beaucoup d'hommes pour le constituer et je veux aujourd'hui souffrir à mon tour à cause de lui, ici et pour l'amour de Dieu. Je veux qu'il me soit pris par mes ennemis afin que Dieu ne me punisse pas plus tard." Ses fils l'abandonnèrent donc ainsi et, après un bref acte de contrition, il fut tué par ses ennemis mais il obtint de cette façon le pardon de Dieu... »

Certes, il n'y a pas là de couleurs évoquées mais les trois rois gagnent leur salut par des martyres qui répondent bien aux trois formes blanche, rouge et bleue.
Daimhín n'est pas, à proprement parler, martyrisé si ce n'est dans sa morgue princière qu'il bride de manière peu naturelle pour son rang. Ailill et Fearadach sont, eux, impitoyablement massacrés mais leur mort violente n'est sans doute guère significative : elle constitue en fait le destin le plus normal pour tout roi irlandais de ces âges « héroïques ». La théorie des martyres colorés situe l'accès à la sainteté essentiellement aux trois niveaux fonctionnels, or c'est exactement ce qu'atteignent les trois rois, et chacun à son niveau propre.
Daimhín obtient la sainteté par sa révérence, son respect, son amour exceptionnel pour Dieu et pour tout ce qui ressortit à la divinité : hommes et lieux consacrés.
Ailill l'obtient en se sacrifiant au cours d'une guerre pour ses guerriers.
Fearadach l'obtient en sacrifiant ses richesses et tout ce qui satisfaisait au mieux ses appétits matériels.
Et l'on notera aussi le contraste des situations. Au niveau de la souveraineté sacrée, Daimhín d'Oriel appartient à une lignée déchue de tout droit à la haute-royauté d'Irlande et le nom de son royaume porte un stigmate de dépendants : il est celui de « Ceux qui livrent des Otages ». Pour ce qui est de la guerre, Ailill est situé aux tréfonds d'une écrasante défaite militaire. Au niveau du bien-être matériel, Fearadach est affaibli par une grave maladie et donc lourdement atteint dans son intégrité physique.

(W. Stokes, *The Boroma*, dans *Revue Celtique*, 1892, XIII, pp. 83-87)

La tripartition est également fréquente dans les proverbes et les formulations traditionnelles : le bon roi indien est canoniquement le père de ses sujets car il assure leur bonne conduite (par le respect des lois divines, première fonction) ; il les protège (par sa force armée, deuxième fonction) ; il les nourrit (troisième fonction) ; le paradis des Celtes ne connaît ni péché ni faute (première fonction), vit dans la bonne entente sans aucune lutte (deuxième fonction), sert à ses élus des banquets inexhaustibles (troisième fonction)... Les diverses médecines indo-européennes elles-mêmes exposent leurs principes en trois chapitres : incantations magiques (appel à la divinité, première fonction), chirurgie (recours à des « armes » faisant couler le sang, deuxième fonction) et pharmacopée (recours aux produits de la nature, troisième fonction).

Il faut toutefois prendre garde qu'il y a toujours un pas entre l'idéologie d'une société et la réalité de son organisation sociopolitique. Cette différence se retrouve naturellement dans le monde celte entre les systèmes idéaux des textes traditionnels et la réalité historique.

Ainsi, la structure clanique réduit théoriquement l'appartenance aux descendants d'un même Grand Ancêtre : en fait, le clan est toujours un agrégat hétérogène comparable à la gens romaine, c'est-à-dire qu'aux parents agnatiques sont assimilés des adoptés, des clients, des affranchis et toutes sortes d'associés divers, tant individuellement que collectivement.

Une autre distorsion affecte la structure du pouvoir. Idéalement, tout pouvoir est rattaché aux druides et à l'autorité de leur science divine. Le roi n'est qu'un noble investi d'un mandat de gestion temporelle sur la noblesse et les classes laborieuses qui se partagent les devoirs sociaux : respectivement la protection et la satisfaction des besoins de tous.

En fait, l'Irlande montre les druides soumis à la puissance royale tout en conservant une certaine autorité morale : comme au Moyen Âge chrétien, malgré la fiction de la primauté du spirituel sur le temporel, les évêques étaient soumis aux rois tout en pouvant s'opposer plus ou moins efficacement par l'anathème et l'excommunication.

En Gaule, la situation a été vraisemblablement la même jusqu'à ce que le pouvoir royal y fût brisé par l'oligarchie noble et transformé en une magistrature séculière issue de cette dernière. Les druides perdaient ainsi le pouvoir de sacrer les rois et, avec lui, le fondement de leur autorité morale. Ils se sont alors fondus dans l'oligarchie dominante et n'ont plus exercé qu'accessoirement les tâches sacerdotales. Dès lors aussi, la puissance de l'oligarchie noble a réduit les roturiers à un état de tenanciers plus ou moins libres, selon un statut sans doute déjà proche de celui des manants et vilains du haut Moyen Âge.

L'idéologie divise aussi l'espace « total » en cinq points cardinaux : le nord, l'est, le sud, l'ouest et le centre qui est l'indispensable point de référence et où les quatre quartiers se résolvent à l'unité. De fait, tous les textes – légaux, mythologiques, héroïques, érudits – découpent l'Irlande en cinq provinces qu'ils nomment d'ailleurs « cinquièmes », soit quatre royaumes périphériques – Ulster, Leinster, Munster, Connaught – et une haute-royauté au centre : Meath.

En fait, Meath n'a jamais été un royaume de réelle importance et n'a que rarement existé en tant qu'entité indépendante : à une ou deux exceptions près, le titre de haut-roi n'a jamais été qu'une prétention de princes ayant acquis une certaine domination sur leurs voisins et n'a jamais eu de reconnaissance, en dehors de leurs États patrimoniaux, que par la force des armes et tant que celle-ci était à même de la faire respecter. À aucun moment un roi n'a été

capable d'étendre son autorité, même nominale, à l'ensemble de l'île et jamais la division de l'Irlande en quatre provinces périphériques n'a été autre chose qu'un schéma approximatif : la carte politique de l'île a toujours été une mosaïque anarchique et instable de petits États féodaux plus ou moins fédérés sous l'égide de dynasties régionales plus puissantes mais toujours éphémères.

Le cas du pays de Galles est similaire et confirme bien cette césure entre la théorie et la réalité : idéalement divisé entre cinq clans royaux, il n'a jamais été qu'une mosaïque féodale éventuellement regroupée en petits royaumes sans cesse fluctuants.

## LES CULTURES CELTES PRÉ- ET PROTOHISTORIQUES

Plus que les pays dont les destins historiques viennent d'être retracés, ce sont les groupes linguistiques qui répartissent les Celtes en cultures distinctes.

En raison de l'attitude des Celtes face à l'écriture, les premiers documents qui témoignent de l'existence des langues celtiques ne remontent qu'aux derniers siècles avant notre ère. Le plus ancien est en effet une marque de propriété sur la lame d'un glaive retrouvé à Castelletto Ticino (Piémont) et datée du VIe siècle. Ils se multiplient peu à peu à partir de cette date et ont permis d'identifier un certain nombre de groupes linguistiques distincts.

Le **lépontique** est la langue de la plus ancienne occupation celte en Italie du Nord, dont les principaux représentants sont les Insubres. Elle est connue depuis le VIe siècle avant notre ère par des inscriptions dans un alphabet original dérivé de l'alphabet étrusque et semble s'être éteinte vers le dernier siècle avant notre ère, noyée dans la romanisation générale du pays.

Le **celtibère** est attesté en Espagne, à l'ouest d'une ligne Santander-Saragosse-Almería, par une série d'inscriptions en caractères ibériques. La compréhension de cette langue, longtemps très médiocre à cause du petit nombre de textes et de leur brièveté, a fait de grands progrès depuis quelques années grâce à la découverte de plusieurs longues inscriptions. La dernière trace de celtibère remonte à l'an 25 de notre ère quand il est signalé qu'un indigène accusé de meurtre présente sa défense dans cette langue : on peut donc imaginer que cette dernière s'est éteinte plus ou moins rapidement dans les temps qui suivirent.

En Anatolie, le **galate** n'est préservé que par de très rares inscriptions en caractères grecs et par une série de noms propres. Peu étudié, il semble avoir été très proche, sinon identique au gaulois. On ignore à quelle date il s'est éteint : un témoignage de Cyrille de Scythopolis semble assurer qu'il était encore vivant au VIe siècle de notre ère.

Le **gaulois** est non seulement la langue de la Gaule mais, au sens large, sans doute aussi celle des Celtes d'Europe centrale, de Suisse, de Belgique et de Grande-Bretagne. Sur un territoire aussi vaste, il est certain que des variantes dialectales ont dû exister mais, dans l'état actuel de la documentation, l'unité linguistique de toutes ces régions apparaît bien plus clairement que leurs différences. En particulier, la distinction généralement maintenue entre le gaulois et le « britannique » des Celtes de Grande-Bretagne n'apparaît en fait guère avant le Ve siècle de notre ère.

Ce gaulois nous est connu par diverses sources – des inscriptions surtout mais aussi quelques citations d'auteurs classiques, des noms propres, sa survivance dans les langues brittoniques modernes – et par des emprunts dans les langues qui l'ont supplanté dans ses domaines ou qui l'ont côtoyé.

La Gaule a appris l'écriture au contact des comptoirs grecs installés sur sa côte méditerranéenne. Les plus anciennes inscriptions sont donc localisées dans le sud du pays et en caractères grecs. Par la suite, l'usage de l'écriture se diffuse vers le nord et les caractères latins remplacent peu à peu les caractères grecs, en même temps que la puissance romaine éclipse l'influence grecque. Les Gaulois ont eux-mêmes « amélioré » l'alphabet latin en lui ajoutant certaines lettres nouvelles pour noter des sons qui n'existaient pas en latin : par exemple le « tau gaulois » (un d barré) pour noter un son proche du th anglais…

Les celtologues s'accordent aujourd'hui à penser que le gaulois s'est définitivement éteint sur le continent dans le courant du VIe siècle, sauf sans doute dans quelques vallées reculées de la Suisse où il a pu se conserver plus longtemps. Le cas de l'Armorique est particulier : le gaulois a peut-être pu s'y maintenir à côté du latin jusqu'à ce que les immigrants insulaires y généralisent à nouveau le celtique dans le courant du Ve siècle.

Les plus anciens textes **irlandais** sont parvenus sous forme d'inscriptions dans un alphabet original dont les lettres, dites oghams, sont des incisions en travers de l'arête vive d'un support. La date d'invention de cet alphabet n'est pas connue mais la présence d'oghams pour les lettres H et Z, qui n'existent pas dans la phonétique goïdélique, prouve qu'il est inspiré de l'alphabet latin. Et comme l'apparition du Z dans ce dernier ne remonte qu'au Ier siècle avant notre ère, l'invention des oghams doit nécessairement être postérieure. Par ailleurs, les inscriptions elles-mêmes sont très difficilement datables car ce type d'écriture exclut toute possibilité de chronologie paléographique. Seul le contexte archéologique permet de les situer approximativement entre le IVe et le VIIe siècle.

## LE TABOU SUR L'ÉCRITURE

Aucune de ces cultures protohistoriques n'a laissé de textes littéraires, mythologiques ou autres. Les condamnations de l'écrit pour tout ce qui n'est pas bassement utilitaire sont claires et rejoignent celles d'autres Indo-Européens. Les Celtes préchrétiens, s'ils ont adopté assez tôt l'écriture, ont farouchement refusé de s'en servir pour noter leurs lois et leurs traditions.

Le corpus des textes oghamiques est maigre : quelques centaines d'épitaphes. Les documents d'époque chrétienne signalent clairement que, en dehors de cet emploi, les oghams ne servaient guère qu'à des usages magiques : charmes, malédictions ou défixions gravées sur bois. Sur le continent et en Grande-Bretagne, si le corpus des inscriptions est plus épais, il n'est guère composé que de dédicaces pieuses, de défixions, d'épitaphes, de documents techniques – bordereaux, contrats, titres de propriété, graffitis érotiques ou paillards. On n'y trouve ni texte légal ou littéraire, ni écrit scientifique, pas un seul fragment doctrinal…

Il a été souvent prétendu que ce recours exclusif à l'oralité correspondait à une volonté de secret. César, ou plutôt Posidonius d'Apamée qu'il cite sans doute ici, note :

> « Les druides estiment que la religion ne permet pas de confier à l'écriture la matière de leur enseignement, alors que pour tout le reste en général, pour les comptes publics et privés, ils se servent de l'alphabet grec. Ils me paraissent avoir établi cet usage pour deux raisons : parce qu'ils ne veulent pas que leur doctrine soit divulguée ni que, d'autre part, leurs élèves, se fiant à l'écriture, négligent leur mémoire car c'est une chose courante : quand on est aidé par des textes écrits, on s'applique moins à retenir par cœur et on laisse se rouiller sa mémoire.
>
> (L.A. Constans, *César. Guerre des Gaules*, Paris, 1926, II, p. 187)

Il ne faut pourtant pas entendre cette réticence comme une volonté de préserver un savoir ésotérique et de laisser la masse dans une ignorance et une illusion fallacieuses : il s'agit en fait de réserver l'expression et l'interprétation de la tradition à des experts compétents. De la même façon, il n'y a pas aujourd'hui de lois civiles ni de théologie catholique secrètes : ce ne sont que leur exégèse et leur application qui sont réservées à des autorités reconnues. C'est ainsi qu'un récit irlandais déplore le remplacement de l'ancienne tradition orale et définit la prévalence de la preuve écrite sur celle des témoignages oraux comme la victoire du « mort » sur le « vivant ».

### Le jugement quant au glaive de Cormac

Duibhdhriu, l'intendant du haut-roi Cormac mac Airt, convoite le glaive d'un certain Socht car ce serait celui du héros Cúchulainn. Il enivre un jour Socht et profite de son sommeil pour faire graver son propre nom à l'intérieur du pommeau, puis il intente un procès en affirmant que le glaive lui appartient. L'affaire est donc portée devant le haut-roi.

> Socht déclara sous serment que le glaive était l'un de ses biens de famille et lui appartenait. L'intendant rétorqua : « En vérité, Cormac, ce serment de Socht n'est qu'un parjure. »
> « Quelle preuve as-tu qu'il s'agit d'un faux serment ? » questionna Cormac.
> « Ce n'est pas difficile : si le glaive m'appartient, mon nom est gravé dessus, caché dans le pommeau », répondit l'intendant [...]
> « Faites venir mon bronzier », ordonna Cormac.
> Celui-là vint, ouvrit le pommeau et le nom de l'intendant y fut découvert : c'est alors que le mort témoigna contre le vivant, quand foi fut accordée à un écrit.

Parce que Cormac est un roi juste, les choses ne peuvent en rester là. Socht signale que si Duibhdhriu est bien le propriétaire du glaive, c'est qu'il est le meurtrier de son grand-père

qui a été tué avec cette arme. L'intendant confesse alors sa fraude et il est dûment puni par le haut-roi.

(W. Stokes, *The Irish Ordeals, Cormac's Adventure in the Land of Promise and the Decision as to Cormac's Sword*, dans W. Stokes – E. Windisch, *Irische Texte*, Leipzig, 1880-1905, III, pp. 200-202)

---

Cette définition de l'écriture comme morte, figée, en contraste avec l'oralité vivante donne la clef d'une logique très différente de la nôtre mais, d'une certaine façon, aussi rigoureuse et respectable.

Nous n'imaginons guère de littérature autre qu'écrite; nous voulons des textes de loi fixés par l'écriture et consultables pour pouvoir nous y référer précisément et pour vérifier que le même, dans les mêmes termes, est strictement applicable à tous. La logique des cultures orales n'est néanmoins pas si infondée que cela.

Ainsi, nous sommes fiers de notre patrimoine littéraire et de sa richesse depuis la *Chanson de Roland* jusqu'à nos jours. À juste titre… mais cette belle *Chanson de Roland* est-elle vraiment « nôtre » ? Écrite en vieux français archaïque, n'est-elle pas devenue largement étrangère pour la plupart d'entre nous, qui n'y avons plus accès qu'à travers une « traduction » en français moderne? Comparons-lui un conte remontant à la même époque: le *Petit Chaperon rouge*. La tradition orale l'a adapté: cela n'affecte en rien la fidélité de l'histoire à son scénario originel, ni les leçons qu'elle transmet.

Les lois écrites elles-mêmes ne sont pas exemptes de pièges. Combien de formules légales ne sont plus aujourd'hui qu'un jargon juridique qu'il faut traduire pour le citoyen ordinaire?

Il apparaît donc bien qu'il a pu y avoir un certain sens à refuser de fixer par écrit ce qui reste « vivant » en s'adaptant oralement – sous la garantie d'une tradition reçue toutefois – à chaque époque et à chaque circonstance.

Cela explique que, selon cette mentalité, la transmission du savoir – lois, légendes, mythes, rites, invocations… – s'est faite traditionnellement par l'apprentissage par cœur de très grandes quantités de textes figés, soit sous forme de formules mnémotechniques telles les triades (voir p. 123), soit surtout de mélopées ou de chants que leur mélodie et leur prosodie aidaient à mémoriser ; par l'exercice constant de leur récitation encadrée par la présentation libre de leur contexte ; par des disputes herméneutiques subtiles… Tous exercices préparés par de longues méditations solitaires et silencieuses.

Selon César – ou plutôt Posidonius d'Apamée –, les études druidiques duraient vingt ans. Les lois irlandaises du Moyen Âge abondent dans le même sens, imposant aux impétrants de connaître notamment jusqu'à trois cent cinquante histoires complexes, avec tous leurs détails et les noms de tous les personnages, de tous les lieux, de tous les objets même…

L'efficacité de ces méthodes est telle qu'il a été possible de retrouver non seulement des scénarios comparables mais même des métriques et des formules poétiques – métaphores et expressions formulaires – communes à des traditions indo-européennes aussi éloignées dans le temps et l'espace que celles des Indiens, des Grecs, des Celtes et d'autres ; ce qui implique évidemment qu'il s'agit là d'héritages communs reçus des temps très lointains de l'unité proto-indo-européenne.

## LE MATÉRIEL PRÉCHRÉTIEN

Avant l'adoption de l'écriture pour les quelques usages qui lui ont été concédés, les cultures celtes n'ont livré sur leurs croyances religieuses et sur les mythes qui les encadraient qu'une iconographie foisonnante mais d'un caractère très particulier et bien différent du réalisme des cultures classiques.

Un très grand conservatisme y apparaît car les éléments les plus constants de son répertoire sont présents du début du premier âge du fer jusqu'aux temps celto-romains : le cheval, parfois androcéphale et parfois monté par un dieu cavalier, la roue, les triscèles, les esses, les croix gammées... Subtilement disposés, ces motifs se combinent de cent façons : ainsi, une esse inscrite dans un cercle le divisera en deux parties qui auront la forme de feuilles de gui imbriquées dans un mouvement giratoire.

Tout indique donc que les concepts religieux sont restés fondamentalement les mêmes, non sans avoir pu évoluer formellement dans l'espace et dans le temps : si les croyances et les symboles utilisés pour les exprimer n'ont pas changé, les formes de l'expression ont pu le faire d'une région à une autre et d'un temps à un autre...

Il apparaît ainsi que, tout en conservant un caractère essentiellement surréaliste et non narratif, le répertoire intègre peu à peu des éléments et des motifs empruntés aux mondes grec et étrusque, non sans investir ces emprunts d'un nouveau sens proprement celte. Ainsi, la palmette combinée avec la fleur de lotus du répertoire gréco-étrusque se transforme en un nouveau motif, manifestement majeur et chargé de sens : une double feuille de gui coiffant la tête des dieux et des défunts héroïsés. Un bel exemple, particulièrement significatif, en est celui qui surmonte la stèle phallique de Pflazfeld, en Westphalie.

Le plus souvent, les artistes s'appliquent à ménager plusieurs possibilités de lecture pour chaque élément de leurs compositions, créant ainsi volontairement une ambiguïté défiant toute interprétation rationnelle primaire puisque les diverses lectures possibles se révèlent apparemment contradictoires.

### Un art en trompe-l'œil

Un exemple parmi cent, mais peut-être l'un des plus éloquents, est celui d'un fourreau de glaive mis au jour à Filottrano, dans les Marches, et daté du IVe siècle avant notre ère : s'y voient tous les motifs favoris de l'art laténien mais disposés de telle façon que les palmettes végétales dessinent en même temps des visages humains – la feuille médiane figure le nez entre les yeux que forment les volutes de base – tandis que les esses de liaison et les rinceaux évoquent des bois de cervidé couronnant ces visages...

Malgré ce jeu d'illusions et de surréalisme protéiforme, le répertoire figuratif apparaît pourtant singulièrement réduit. À côté de nombreux monstres fabuleux, souvent hybrides, le bestiaire comporte peu d'animaux réels – des chevaux, des sangliers, des corvidés, des béliers, des oiseaux aquatiques – mais qui tous continueront à tenir un rôle majeur dans l'iconographie et la mythologie des Celtes postérieurs. Là aussi, la continuité des concepts de base apparaît assurée.

Si on ne peut pas douter d'une volonté esthétique – tous les objets envisagés ici sont de « beaux objets », manifestement luxueux et destinés à attester la richesse et le prestige de leurs détenteurs –, il est tout aussi certain qu'il n'y a jamais là de l'art pour l'art. Ces motifs fantastiques ne peuvent pas n'être que des jeux de virtuosité gratuite. Tous les détails, ainsi que leurs assemblages, devaient être chargés de sens et porteurs d'un message pouvant être décrypté par tous, ou au moins par les mieux initiés.

Si les rapprochements avec la documentation postérieure suggèrent quelques clefs, celles-ci ne dépassent pas la reconnaissance de quelques principes très généraux et elles n'ouvrent que

peu d'accès fiables aux mythes et croyances spécifiques de ces temps reculés.

Ce n'est qu'aux tout derniers siècles de la culture laténienne que des motifs plus réalistes et plus narratifs apparaissent. Ce sont vraisemblablement les contacts de plus en plus intenses avec le monde méditerranéen qui induisent cette nouvelle pratique.

Le répertoire le plus riche est certainement celui des décors monétaires.

L'usage de la monnaie débute dès le IVe siècle avant notre ère dans le monde celte et touche d'abord les zones les plus directement en contact avec le monde méditerranéen : il n'atteindra ainsi la lointaine Irlande qu'un millénaire et demi plus tard, à la suite de la conquête anglo-normande !

Les premières monnaies celtes ont servilement copié les statères macédoniens de Philippe II mais, peu à peu, la pratique indigène a déformé leur décor jusqu'à le remplacer par des compositions totalement originales et entièrement dérivées de la tradition celte. Toujours marqués par le goût du surréalisme et de l'atomisation protéiforme des motifs, une grande partie des décors monétaires celtes restent incompréhensibles aujourd'hui. Néanmoins, nombre d'entre eux se laissent reconnaître et lire, révélant des motifs mythologiques dont certains présentent des détails qui les rapprochent suffisamment de mythes attestés chez les Celtes postérieurs, pour autoriser l'hypothèse qu'ils illustrent déjà des mythes analogues (ce qui ne veut pas dire nécessairement identiques !).

Peu à peu apparaissent aussi des sculptures en bois ou en pierre, ainsi que des décors d'objets en métal ou en céramique que l'on peut parfois mettre en parallèle avec des croyances ou des mythes postérieurs. Le plus bel exemple est sans aucun

doute la découverte en 1891, dans une tourbière à Gundestrup (Jutland), d'un grand « chaudron » rituel. Il s'agit vraisemblablement d'un butin de guerre enlevé aux Celtes danubiens submergés au Ier siècle de notre ère par les Germains et par les Daces. Ce récipient, d'un diamètre de soixante-neuf centimètres, était intérieurement et extérieurement revêtu de plaques en argent, parfois partiellement dorées et sculptées de magnifiques figures divines et de scènes indubitablement mythologiques. Là encore, un grand nombre de ces scènes et de ces figures restent mystérieuses.

D'autres représentations, trop souvent ignorées car jugées « marginales », apparaissent en Hispanie préromaine et en Calédonie préchrétienne. Pour cette dernière toutefois, la celticité douteuse des Pictes s'affirme à travers une iconographie parfois partiellement interprétable mais souvent aussi très étrange et rétive même à toute lecture.

## LES TÉMOIGNAGES DES AUTEURS CLASSIQUES

Les Celtes préchrétiens n'ayant laissé aucun témoignage écrit sur leur vision du monde ni sur leur civilisation propre, les témoignages des auteurs classiques grecs et latins, d'Hérodote aux premiers hagiographes catholiques, s'avèrent infiniment précieux. Toutefois, le prestige de la culture classique gréco-romaine, s'il n'est certes pas usurpé, a conduit trop souvent les modernes à surévaluer la valeur objective des témoignages qu'elle a transmis. Il faut rappeler que ces derniers sont loin d'être des rapports scientifiques objectifs : ce sont ceux d'écrivains politiquement hostiles, culturellement méprisants et motivés avant tout par la recherche d'exotismes sensationnels propres à intéresser leur public. Ces écrivains n'étaient ni désireux ni capables de comprendre une civilisation différente de la leur et, en outre, étaient

généralement mal informés : souvent de troisième ou de quatrième main. César a certes beaucoup vu mais il est aussi largement redevable à Posidonius d'Apamée. Et s'il a beaucoup vu et beaucoup lu, il n'a pas tout compris : un bon exemple de ses incompréhensions est d'ailleurs le passage où il interprète précisément le refus gaulois de confier les traditions à l'écriture et où il le motive arbitrairement par un souci des druides de réserver l'exclusivité de la doctrine à une élite et d'entretenir la mémoire des privilégiés qui y avaient accès.

Sans doute ont-ils quelquefois recueilli de véritables fragments de mythes, telles la description du dieu Ogmios ou la légende de la « barque des morts » :

### *Lucien de Samosate, Héraclès*

Ce rhéteur grec du IIe siècle de notre ère a parcouru une grande partie du monde romain et transmet un souvenir de son passage en Gaule ; sans qu'on puisse l'assurer, son interlocuteur indigène est vraisemblablement un druide.

> « Dans leur langue maternelle, les Celtes nomment Héraclès Ogmios et ils le représentent sous une forme singulière : celle d'un vieillard très avancé au front tout chauve. Ses cheveux sont tout blancs, sa peau est rugueuse, brûlée et tannée comme celle des vieux marins. On le prendrait pour un Charon ou un Japhet des demeures souterraines du Tartare, pour tout plutôt que pour Héraclès. Il a pourtant tous les attributs d'Héraclès : il porte la léonté, il tient dans la main droite une massue, dans sa gauche un arc bandé, et le carquois est fixé à son épaule.
> Je n'ai toutefois pas encore révélé ce qu'il y avait de plus étrange dans cette représentation : cet Héraclès vieillard entraîne un grand nombre d'hommes attachés par les oreilles et ayant pour liens des chaînettes en or et en ambre qui ressemblent en fait à de magnifiques bijoux. Malgré la faiblesse de ces liens, ils n'essaient pas de fuir, ce qui leur

serait pourtant facile. Loin de résister, de se raidir et de se renverser en arrière, ils suivent tous, gais et contents, leur conducteur, le couvrant de louanges, essayant de l'atteindre et, comme s'ils voulaient le devancer, ils desserrent leurs chaînes, presque étonnés de se voir délivrés.

Ce qui m'a paru le plus singulier, c'est que le peintre, ne sachant où placer l'extrémité de leurs chaînes puisque la main droite du dieu tenait déjà la massue et la gauche l'arc, a percé le bout de sa langue et c'est elle qui tire les hommes derrière lui. Le dieu se retourne vers eux en souriant.

Devant ce tableau, je suis resté longtemps debout, embarrassé et irrité. Un Gaulois, qui se tenait près de moi, qui connaissait bien notre littérature comme je pouvais en juger d'après la justesse des termes grecs qu'il employait, et qui devait être très versé dans ses traditions nationales, me dit alors : « Je vais vous donner le mot de l'énigme car je vois que ce tableau vous jette dans un grand trouble. Nous autres Celtes, nous représentons l'éloquence non pas par Hermès, comme vous Grecs, mais par Héraclès parce qu'il est beaucoup plus fort. Ne soyez pas surpris qu'on lui ait donné l'aspect d'un vieillard : l'éloquence seule n'atteint sa maturité que dans la vieillesse, si toutefois vos poètes disent vrai lorsqu'ils affirment que l'esprit des jeunes gens est vacillant et que la vieillesse est plus sage. C'est pour cela que le miel coule de la bouche de Nestor et que les orateurs troyens font entendre une voix fleurie de lys [...]. Ne vous étonnez pas plus de voir l'éloquence incarnée par un Héraclès âgé conduisant des hommes enchaînés par les oreilles : ne me rappelai-je pas avoir appris chez vous cet iambe comique, "les bavards ont tous le bout de la langue percée" ? Nous croyons enfin que c'est par son extrême éloquence qu'Héraclès a accompli tous ses exploits et que c'est par la persuasion qu'il est venu à bout de la plupart des obstacles. Les discours sont pour lui des flèches acérées qui volent droit au but et blessent les âmes. Vous dites vous-mêmes que la parole est ailée. »

Voilà ce que m'expliqua le Gaulois.

(M.D. MacLeod, *Luciani opera*, Oxford, 1972-1980, I, pp. 20-22)

## *Procope de Césarée, Histoires*

Au VIe siècle de notre ère, cet historien byzantin reproduit dans son récit des guerres gothiques une série de « on-dit » sur la Grande-Bretagne qui ressortissent à l'évidence de la mythologie. Celui qui suit est situé en Armorique, où d'ailleurs cette superstition s'est maintenue jusqu'au siècle dernier. Il identifie lui aussi l'au-delà de la mer britannique comme l'Autre Monde de la non-existence :

> « Voici une histoire qui me paraît tout à fait incroyable et purement mythique mais que de nombreux Gaulois prétendent avoir effectivement vécue, en ayant ramé de leurs propres mains et en ayant entendu tout ce qu'ils racontent. Ne pas la rappeler lorsque je traite de la Grande-Bretagne me ferait passer pour un ignare.
>
> Il paraît donc que les âmes des morts passent toutes en Grande-Bretagne. Voici comment cela se ferait, non sans que personnellement je n'y voie que fantasmes.
>
> Le long de la côte qui fait face à la Grande-Bretagne se trouvent des villages habités par des pêcheurs, des agriculteurs et des commerçants. Ils sont officiellement sujets des Francs mais ils ne leur paient aucun tribut en raison du service qu'ils rendent.
>
> Ils affirment qu'ils doivent, à tour de rôle, faire passer la mer aux morts. Celui dont c'est le tour se retire chez lui à la tombée du jour et s'endort en attendant le rassemblement de ses passagers. Au milieu de la nuit, il est réveillé par des coups frappés à sa porte et par l'appel d'une voix sourde. Il se lève donc et descend au rivage où il trouve une barque inconnue, prête à appareiller mais qui semble entièrement vide. Il embarque et commence à ramer : bien qu'apparemment vide, l'esquif est lourd et s'enfonce à ras bords, comme chargé de nombreux passagers invisibles.
>
> Il rame ainsi pendant une heure et aborde en Grande-Bretagne, alors qu'un tel voyage dure normalement au moins un jour et une nuit. Là, les passagers invisibles débarquent et le bateau s'en trouve tout allégé. Et bien qu'il n'ait rien vu ni entendu pendant toute la traversée, le rameur entend à ce moment une

voix qui égrène, au fur et à mesure de leur débarquement, les noms des morts, leur rang social, le nom de leur père pour les hommes et celui de leur époux pour les femmes.

(J. Haury – J. Wirth, *Procopii Caesarensis opera omnia*, Leipzig, 1962-1963, II, pp. 596-600)

Mais d'autres fois, les auteurs classiques ont manifestement pris pour des faits historiques avérés ce qui n'était que mythes ou mythification d'un fait réel. Un bon exemple en est sans doute le massacre de la forêt Litana rapporté très sérieusement par Tite-Live :

### Tite-Live, Histoire romaine

En 216 avant notre ère, le consul désigné Postumius subit une cuisante défaite face aux Boïens du nord de l'Italie. Le récit qu'en fait le plus fameux historien de Rome apparaît totalement invraisemblable et n'est certainement que le reflet d'une tradition mythologique indigène.

« Il y avait une immense forêt – les Gaulois la nomment Litana, « la Large » – par laquelle Postumius voulait faire passer son armée. Les Gaulois coupèrent presque entièrement les troncs des arbres de part et d'autre de la route qui la traversait : tant qu'on n'y touchait pas, ces arbres restaient debout mais ils étaient prêts à tomber sous la moindre poussée. Postumius disposait de deux légions romaines et il y avait ajouté un si grand nombre d'auxiliaires qu'il conduisait en tout vingt-cinq mille hommes en territoire ennemi. Lorsque son armée fut engagée dans le sous-bois, les Gaulois poussèrent les arbres à partir de la lisière : fragiles et tenant à peine debout, ceux-ci tombèrent les uns sur les autres de sorte que ceux qui se trouvaient tout près de la route écrasèrent dans leur chute les armes, les hommes et les bagages. Il n'y eut pas plus de dix survivants car, outre ceux qui avaient été assommés par les troncs et les branches, la plupart des autres, affolés par cette catastrophe inattendue, furent massacrés par les Gaulois en armes qui encerclaient la forêt. Il n'y eut que

peu de prisonniers car, en tentant de regagner le pont sur le fleuve [pour battre en retraite], ils le trouvèrent coupé [par les ennemis]. C'est là que Postumius fut tué en combattant pour ne pas être pris. Les Boïens victorieux emmenèrent dans leur principal sanctuaire ses dépouilles et sa tête coupée. Après l'avoir traitée à leur façon accoutumée, ils l'incrustèrent d'or [et en firent] un vase sacré dont les prêtres et les desservants du sanctuaire se servirent comme hanap ainsi que pour faire des libations lors des fêtes religieuses.

(P. Jal, *Tite-Live. Histoire romaine.* Livre XXIII, Paris, 2001, pp. 41-42)

La totale invraisemblance matérielle de ce récit se double d'une proximité évidente avec le mythe pancelte de la « forêt combattante », dont même William Shakespeare se fait encore l'écho dans son *MacBeth* :

### *Le combat des arbres*

L'un des plus fameux poèmes attribués au (mythique) barde gallois Taliesin reprend son assertion habituelle d'être passé par toutes les formes de l'être et d'avoir assisté à tous les moments du monde et même aux événements antérieurs à sa création. Dans l'extrait cité ici, il semble évoquer un grand combat contre les démons de l'Autre Monde, au cours duquel la végétation elle-même aurait été mobilisée contre eux.

« Au sein de l'armée des arbres et de leurs branches, j'ai chanté devant le roi de Grande-Bretagne [...].

J'ai blessé un monstre écailleux à cent têtes, avec une armée sous sa langue et une autre sur ses [cent] cous, un crapaud noir cornu à cent griffes, un serpent crêté magique [...] car j'étais à Caer Nefenhir quand les herbes et les arbres combattirent, quand les bardes chantaient, quand les guerriers chargeaient, quand Gwydion leva sa baguette magique [...].

Quand les arbres eurent été enchantés [...], les aulnes, au lignage éminent, lancèrent la première attaque. Les saules et les sorbiers arrivèrent [par contre] en retard à l'armée. Les prunelliers épineux étaient avides de carnage. Les puissants cornouillers, vaillants princes, et les rosiers s'en prirent furieusement à l'ennemi. Les framboisiers ... (?) et les chèvrefeuilles et les lierres ... (?). Les ajoncs furent craintifs. Les cerisiers se moquaient [du danger ?]. Les bouleaux hautains furent longs à s'équiper, non qu'ils fussent couards mais à cause de leur grande taille. Les cytises ... (?). Les ifs, princes des batailles, se tenaient en première ligne. Les frênes, à la vue des rois, se conduisirent vaillamment. Les ormes, en leur férocité, ne cédèrent pas d'un pied : ils frappaient au centre, sur les flancs et à l'arrière. Les coudriers ... (?). Heureux les troènes, ces taureaux de combat, ce prince du monde ... (?). Les frênes connurent le succès. Les houx brillèrent dans la bataille. Les fines aubépines infligèrent bien du mal. Les vignes agressives attaquèrent. Les fougères détruisirent. Les genêts, à l'avant-garde, furent coupés. Les ajoncs ne furent pas heureux bien qu'ils se fussent formés en bataillon. Les bruyères se formèrent pareillement en une belle troupe pour poursuivre les ennemis. Les chênes furent rapides et puissants : la Terre et le Ciel tremblaient devant eux... (?) Les poiriers réalisèrent des exploits sur le champ de bataille...

(M. Haycock, *The Significance of the Cad goddau Tree-List in the Book of Taliesin*, dans M.J. Ball et al. ed., *Celtic Linguistics. Iethyddiaeth geltaidd. Readings in the Brythonic Languages. Festschrift for T. Arwyn Watkins*, Amsterdam, 1990, pp. 297-331)

## La deuxième bataille de Moytirra

Dans la mythologie irlandaise, avant l'affrontement final entre les dieux et les démons, Lugh interroge les dieux sur ce que leurs pouvoirs apporteront à l'avantage de leur camp. Deux déesses, Béchuille et Dianann, particulièrement attachées

aux forêts sauvages et à leur faune, annoncent qu'elles mobiliseront la végétation elle-même contre les ennemis.

> Lugh demanda à ses deux magiciennes : « Et vous, Béchuille et Dianann, que pourrez-vous faire dans cette bataille ? »
> Elles répondirent : « C'est facile. Nous enchanterons les arbres, les pierres et jusqu'aux mottes de terre, de sorte qu'ils se dresseront face à la troupe en armes [des ennemis] et que celle-là s'enfuira, terrifiée et tremblante devant eux. »
>
> (E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, pp. 52-54)

---

## William Shakespeare, MacBeth

Se fiant à la prédiction d'un fantôme évoqué par trois sorcières rappelant aussi bien les Parques classiques que les Matrones celtes, l'usurpateur criminel MacBeth croit qu'il ne sera jamais vaincu :

> LE SPECTRE. – MacBeth ne sera jamais vaincu avant que la forêt de Great Birnam s'avance contre lui jusqu'à la grande colline de Dunsinane.
> MACBETH. – Cela ne sera jamais. Qui pourrait mobiliser la forêt, mettre ses arbres en branle en la déracinant du sol ?

Mais son ennemi Malcolm, ayant levé l'étendard de la révolte contre lui, cache ses troupes dans la forêt et donne l'ordre à ses soldats de se camoufler sous des branchages pour donner l'assaut au château de MacBeth, sur la colline de Dunsinane :

> UNE SENTINELLE. – Je montais la garde sur la colline et voilà que, en regardant vers Birnam, j'ai cru voir que la forêt s'ébranlait.
>
> MACBETH. – Menteur, esclave !

> LA SENTINELLE. – Que votre colère s'abatte sur moi si ce n'est pas vrai. À trois milles d'ici vous pouvez le voir : une forêt en marche...
>
> (P. Alexander, *William Shakespeare. The Complete Works*, Londres, 1951, pp. 1007, 1025)

---

Souvent aussi, les auteurs classiques ont pris pour des traits de religiosité ce qui n'était que pratique sociale. On a par exemple beaucoup glosé sur les motifs religieux de la coutume signalée par César selon laquelle les Gaulois n'admettent pas leurs enfants près d'eux avant qu'ils ne soient en âge de porter les armes. En fait, il ne s'agit pas d'un prescrit religieux mais d'un usage abondamment attesté dans toutes les sociétés celtes postérieures : les enfants des classes supérieures sont envoyés, pour recevoir leur éducation, dans une autre famille avec laquelle la leur entretient des liens d'alliance privilégiés ou avec laquelle elle désire nouer de tels liens. La langue anglaise appelle cet usage *fosterage* et ce terme est presque toujours repris tel quel par les auteurs francophones, sans doute par ignorance du terme français – vieilli, il est vrai – qui le désigne précisément, à savoir la « pagerie ». Les enfants sont des pages, ils sont « mis en page » par leur famille et « pris en page » par leur éducateur. C'est exactement la même coutume qui a survécu sous ce nom, tout en évoluant bien sûr, dans les familles nobles et les cours jusqu'à la fin de l'Ancien Régime.

Une autre confusion, inverse, entre pratiques sociales et mythes attachés aux dieux, paraît flagrante : l'affirmation par César, Strabon et Dion Cassius que, en Grande-Bretagne, les femmes sont communes à dix ou douze époux, particulièrement entre frères ou entre pères et fils. Aucun fait matériel, aucune tradition n'atteste ni n'évoque de telles unions en aucun état de la documentation antique ou postérieure... si ce n'est dans les mythes où les

dieux celtes, comme tous leurs homologues des autres mythologies, pratiquent abondamment de tels incestes : d'une part parce qu'ils sont primordiaux et qu'il leur est évidemment impossible de nouer des unions autres qu'incestueuses, d'autre part parce qu'ils ne sont pas soumis aux lois des hommes et qu'ils évoluent au-dessus des contingences et de l'entendement humains. Il n'est pas humainement possible d'être à la fois le père, l'époux et le fils d'une même femme, il est donc normal que les dieux le soient. Enfin, il y a surtout là un théologème fondamental selon lequel le principe mâle et le principe féminin procèdent l'un de l'autre et n'existent que l'un par l'autre (voir p. 137 ss).

Le fait que César, Strabon et Dion situent tous trois la prétendue polyandrie incestueuse des Celtes « outremer », en Grande-Bretagne ou en Irlande, paraît d'ailleurs confirmer qu'ils ont pris un mythe pour un fait ethnologique : dans toutes les traditions celtes, en effet, la localisation la plus fréquente des dieux est outremer, au-delà de l'horizon.

C'est la même croyance qui explique l'assertion césarienne d'une origine britannique, donc « ultramarine », de la doctrine druidique. C'est tout aussi abusivement que César ajoute l'affirmation que les Gaulois se rendaient en Grande-Bretagne pour étudier cette doctrine. Rien ne confirme matériellement de tels voyages d'étude et l'île de Mona (l'actuelle Anglesey), célèbre par la description qu'en a laissée Tacite, n'était certainement pas l'université druidique que beaucoup ont prétendu y voir. Elle n'était sans doute qu'un outremer symbolique et rituel comme bien d'autres îles analogues : Séna (l'actuelle Sein), l'île des Silures ou la « prison de Saturne » diversement localisée par les auteurs. La comparaison médiévale le confirme encore une fois précisément : c'est toujours outremer que sages et héros s'en vont quérir leurs savoirs supranormaux.

## Plutarque, La Disparition des oracles

Plutarque, philosophe et polygraphe grec, a laissé, au début du IIe siècle de notre ère, un grand nombre de biographies d'hommes célèbres et de traités de morale ou de philosophie. Ici, il révèle un témoignage, clairement d'origine celte, sur une île mythique de l'océan sur laquelle un « Saturne » – dont il ne donne malheureusement pas le nom indigène – aurait sa demeure.

> « Démétrius dit ensuite que plusieurs des îles éparses autour de la Grande-Bretagne sont inhabitées et que certaines portent les noms de petits dieux ou de héros. Il raconta que, en mission d'exploration pour l'empereur, il avait atteint la plus proche de ces îles désertes : il y avait là quelques habitants, très peu nombreux, et les Britanniques les tenaient tous pour des êtres sacrés et intouchables [...]. Une autre de ces îles, affirmaient-ils, retenait Cronos prisonnier sous la garde de Briarée, car on avait imaginé de le lier par le sommeil, tandis que de nombreux petits dieux l'entouraient pour le servir.
>
> (F.C. Babbitt, *Plutarch's Moralia V*, Londres, 1936, pp. 402-404)

## Plutarque, La Face cachée de la Lune

Cet autre traité de Plutarque donne plus de détails.

> « Loin de nous, dans l'océan, se trouve l'île d'Ogygie, à cinq jours de mer à l'ouest de la Grande-Bretagne. Il y a trois autres îles situées à l'occident et aussi éloignées d'Ogygie qu'elles le sont l'une de l'autre. C'est dans l'une d'elles que, selon ce que disent les Barbares, Cronos est retenu prisonnier par un ordre de Zeus et que le vieux Briarée, nommé gardien des îles et de la mer qui les entoure et qu'on appelle Cronienne, s'est établi près de lui [...]. Seuls des bateaux à rames peuvent naviguer [sur cette mer] parce qu'il est difficile de s'y déplacer tant les rivières qui s'y écoulent y déver-

sent de la vase [...], ce qui a d'ailleurs fait croire jadis que c'était une mer gelée [...].

Quand l'étoile de Cronos que nous appelons Phénon mais qui est appelée Nycture dans cette île (la planète Saturne) entre dans le signe du Taureau, tous les trente ans, [les Barbares] préparent longuement un sacrifice solennel, puis ceux que le sort a désignés se préparent à un long voyage sur des navires à rames et à un long séjour loin de chez eux.

Après s'être mis en route et être passés par des aventures diverses, ceux qui ont survécu aux dangers de la mer abordent dans ces îles [...] où ils voient pendant trente jours de suite le Soleil se coucher pendant à peine une heure. La nuit se réduit à ce [bref laps de temps] et son obscurité même n'est pas plus profonde que celle d'un crépuscule [...].

Quand ils ont servi pendant trente ans le culte de Cronos, ils sont libres de retourner dans leur patrie mais la plupart préfèrent rester dans l'île, soit parce qu'ils y ont pris leurs habitudes, soit parce qu'ils y trouvent, sans rien devoir faire, tout ce qui est nécessaire pour les sacrifices, les fêtes et l'entretien de ceux d'entre eux qui se consacrent à l'étude de la philosophie et des traditions [...]. Quelques-uns ayant décidé quand même de retourner dans leur pays, le dieu les en dissuada en se montrant à eux comme à des familiers, et non pas en songe ou sous des aspects symboliques, mais sous une forme sensible [...].

Cronos dort, couché dans une profonde caverne dont les parois rocheuses sont aussi brillantes que de l'or. C'est ce sommeil que Zeus lui a imposé comme chaîne. On peut voir des oiseaux voltiger au-dessus de cette caverne et ce sont eux qui apportent à Cronos l'ambroisie [qui le nourrit] et dont l'odeur, qui semble émaner de cette caverne comme d'une source, emplit toute l'île d'un parfum suave.

Cronos a comme domestiques des génies qui le servent assidûment et qui étaient ses courtisans et ses amis à l'époque où il régnait sur les dieux et les hommes. Comme ils sont devins, ils prophétisent souvent l'avenir mais les prédictions majeures, portant sur des sujets de la plus grande importance, sont faites lorsqu'ils quittent Cronos et qu'ils racontent les rêves de ce dieu, dans lesquels il voit tous les desseins de

Zeus. Quand Cronos se réveille, il est agité par des passions tyranniques et par de violents troubles de l'âme, mais il est doux et tranquille quand il dort, et c'est ainsi que sa divinité et son pouvoir s'expriment le mieux.

L'étranger, de qui je tiens ce récit, avait été conduit dans l'île et y avait servi paisiblement le dieu, s'instruisant en astronomie pendant tout ce temps-là, et il était allé ainsi aussi loin qu'il est possible dans cette science...

(H. Cherniss, *Concerning the Face which Appears in the Orb of the Moon*, dans H. Cherniss – W.C. Hembold, *Plutarch's Moralia XII*, Londres, 1952, pp. 180-192)

## LE MATÉRIEL CELTO-ROMAIN

Si la romanisation des provinces celtes de l'Empire romain a été indéniable et certainement très profonde au moins parmi les classes aisées, elle semble n'avoir affecté que superficiellement les traditions religieuses.

La connaissance littéraire des mythes classiques apparaît certes générale et a manifestement suscité un engouement très fort pour leur représentation ; le brassage intense des populations, couplé à l'absence presque totale d'intolérance religieuse, a par ailleurs permis l'expression des cultes les plus divers depuis ceux de la Rome officielle jusqu'à ceux issus des fonds égyptien et perse – Isis et Sérapis, comme Mithra, y ont été abondamment invoqués. Mais la grande majorité des Celtes semblent avoir gardé les noms et les caractères propres de leurs divinités en se contentant de les revêtir parfois d'habits romains et de les assimiler à telle ou telle divinité classique de laquelle les rapprochaient leur personnalité ou un élément de cette personnalité auquel s'adressait spécifiquement leur dévotion.

C'est ainsi que la Diane celto-romaine a pu porter le nom et les traits de la chaste vierge chasseresse classique… tout en étant définie comme la sœur et l'épouse de Jupiter et la mère de tous les dieux !

## *Actes de saint Patrocle*

Une série de vies de saints archaïques, quoique difficilement datables, présentent la Diane gauloise sous des traits à ce point irréductibles à sa définition classique de prude chasseresse à la virginité sourcilleuse et infrangible, qu'on ne peut guère douter qu'il s'agit là de traits indigènes attachés à une déesse celte. Il est vraisemblable qu'elle a été identifiée à Diane pour diverses raisons, dont l'une des principales a sans doute été la paronymie entre la déesse-mère des Celtes – Ana ou Dana pour les Irlandais, Anna ou Dôn pour les Gallois, Anna pour les Armoricains, peut-être Di(a) Anna pour les Gaulois – et le nom latin Diana de la déesse romaine.

> « Patrocle questionna : « Quels sont vos dieux ? » Aurélien répondit : « Ce sont Apollon, le meilleur et un dieu véridique, et Jupiter, pour sa part le plus grand des dieux, et encore Diane, la mère des dieux. Ce sont eux qui chantent la vérité aux hommes et eux qui t'ont permis d'exister jusqu'ici. »
>
> (H. Zwicker, *Fontes historiae religionis celticae*, Berlin, 1934-1936, II, p. 296)

## *Vie de saint Taurin*

> « Voulez-vous être les serviteurs de Diane qui fut l'épouse de son frère Jupiter, ce que toutes les lois tiennent pour un crime, plutôt que ceux de Dieu qui a créé le ciel, la terre, la mer et tout ce qui s'y trouve ?
>
> (J.B. Mesnel, *Les Saints du diocèse d'Évreux*, Évreux, 1914)

Une preuve matérielle de cette assimilation se trouve par ailleurs dans une dédicace gallo-romaine explicite aux trois Dianes-mères retrouvée dans les vestiges du sanctuaire gallo-romain de la Bure, à Saint-Dié (Vosges) (et malheureusement détruite dans un incendie en 1944).

C'est ainsi aussi que le grand dieu souverain a été tantôt identifié à Jupiter en tant que souverain céleste, tantôt à Silvain ou à Eaque en tant que maître des passages entre ce monde et l'autre, tantôt à Dispater en tant que maître de l'au-delà, tantôt à Mars en tant que vainqueur de la guerre ayant opposé les dieux aux démons…

Par ailleurs, la romanisation semble n'avoir guère oblitéré le vieux tabou sur l'écriture, du moins pour les choses sacrées. Certes, il n'est pas impossible qu'un nombre plus ou moins grand d'écrits ait disparu comme presque toute la production littéraire des provinces celto-romaines, mais force est de constater qu'il n'y a que très peu de vestiges ou d'allusions à des textes sur la religion ou les mythes. On peut sans doute y compter le témoignage du rhéteur Mamertin et les allusions des « Scholies bernoises » à des textes perdus qui auraient identifié les théonymes gaulois mentionnés dans la *Pharsale* de Lucain à des dieux romains divers et apparemment contradictoires (voir p. 283).

### Mamertin, Panégyrique généthliaque de Maximien

Dans deux grands discours prononcés à Trèves en 289 et 291, ce rhéteur trévire compare le couple d'empereurs dirigeant les deux moitiés de l'empire respectivement à Hercule (Maximien) et à Jupiter (Dioclétien), ce qui correspond remarquablement au partage de la première fonction souveraine entre deux dieux dans la mythologie irlandaise : l'héracléen-varunien Oghma Griaineineach et le jupitérien-mitrien Eochaidh Ollathair. Mieux encore, sa description de l'office du jupitérien Dioclétien ne

présente pas la vision classique du maître de l'Olympe (sinon par le rappel de sa victoire sur les Titans) mais celle du dieu indigène, maître de la roue. Ce texte offre dès lors la description la plus claire de la personnalité et des pouvoirs de ce dieu aux multiples noms : Sucellos, Taranis, Buthumaros, etc. Il a vaincu les démons à double forme – les géants anguipèdes de l'iconographie –, il gouverne l'univers, il fait tourner le monde (au sens propre comme au sens figuré) ainsi que les destins de tous les êtres :

> « Le dieu de qui est issu Dioclétien, non content d'avoir jadis empêché les Titans de s'emparer du Ciel et d'avoir ensuite combattu les monstres à double forme, gouverne d'un soin ininterrompu son empire (le monde), tout pacifié qu'il soit. Il fait tourner d'une main infatigable cette masse énorme et assure avec une vigilance extrême l'ordre et la succession de tout ce qui s'y passe. Il ne se manifeste pas seulement lorsqu'il fait retentir le tonnerre et lance la foudre mais, même lorsqu'il soumet à sa volonté les éléments déchaînés, il ne manque pas pour autant de régler les destins, d'exhaler de son sein paisible les brises qui glissent silencieusement et d'entraîner le Soleil dans la révolution de la voûte céleste...
>
> (E. Galletier, *Panégyriques latins*, Paris, 1949-1955, I, p. 52)

---

L'essentiel du matériel est composé des milliers de dédicaces épigraphiques qui livrent des centaines de noms de dieux et les éclairent souvent en les assimilant à telle ou telle divinité classique, et aussi d'un très riche corpus iconographique, beaucoup plus facilement interprétable dès lors qu'il a largement adopté le réalisme, les symboles et les formes de l'art classique.

Il est toutefois vraisemblable que l'extrême variété des appellations divines, même si elles ne se rapportent qu'à un petit nombre de dieux et de déesses, signale aussi un certain « chauvinisme cultuel » à l'image de certains chrétiens d'aujourd'hui accordant

plus de vertus à « leur » Vierge Marie ou au saint de leur paroisse qu'à celles et ceux des autres endroits où ils sont vénérés…

Il est en tout cas hors de doute que les Celtes anciens n'étaient pas de « primitifs animistes » vénérant d'innombrables esprits locaux, pas plus qu'ils n'étaient les derniers détenteurs d'un savoir supérieur, persécutés par les envahisseurs indo-européens machistes, les impérialistes romains et les obscurantistes chrétiens. Comme tous les Indo-Européens polythéistes, ils croyaient à un nombre infini de divinités mais adressaient leur culte à quelques dieux majeurs… non sans pratiquer peut-être ce « chauvinisme cultuel » signalé ci-dessus.

## LE MATÉRIEL IRLANDAIS

Isolée à l'extrémité la plus occidentale de l'ancien monde et si pauvre qu'elle a échappé à la romanisation parce que sa conquête menaçait de n'être pas économiquement rentable, l'Irlande a connu une évolution très particulière et surtout beaucoup plus lente que celle des autres pays celtes. Tout suggère en effet que, à l'aube de sa christianisation – soit au Ve siècle –, son état sociopolitique était encore proche de celui des débuts laténiens sur le continent et son état économique plus archaïque encore.

Lorsque la conversion au catholicisme fait sauter le tabou sur l'écriture, la relation écrite des anciennes traditions tenues pour précieuses à titre de patrimoine culturel, découvre un matériel particulièrement « pur » par son archaïsme et sa conservation à l'écart des influences extérieures. Tout comme les provinces romaines christianisées ont gardé les chefs-d'œuvre de leur héritage classique – *l'Iliade*, *l'Odyssée*, *l'Énéide*, etc. – sans pour autant croire à la divinité des figures qui y sont mises en scène, les Irlandais ont conservé leurs légendes tout en niant désormais la divinité des « dieux » qui y figurent. D'un côté comme de l'autre,

on a évhémérisé les anciens mythes en essayant plus ou moins adroitement de les concilier avec la Bible et avec l'historiographie classique.

La foi très sincère des convertis en la tradition biblique et en la pseudo-histoire reçue comme vérité par l'érudition classique associée à la nouvelle foi, les a naturellement amenés à vouloir fusionner et rendre compatibles leurs traditions ancestrales à celles-là. Ils n'ont pas hésité à soutenir des thèses parfois très peu orthodoxes pour sauvegarder leur héritage conceptuel. C'est ainsi que, pour éviter de réduire leurs anciens dieux au rang de diables trompeurs ou de fantasmes inconsistants de l'imagination dévoyée de leurs ancêtres, ils en ont fait tantôt des anges, éventuellement déchus – mais alors non pas les révoltés maudits de Lucifer condamnés à l'Enfer, simplement des exilés du Ciel –, tantôt une race humaine hors du commun, exempte du péché originel et immortelle jusqu'à la fin du monde…

### *Le livre des conquêtes de l'Irlande*

« Bien que certains disent que les Tuatha Dé Danann (les dieux préchrétiens) étaient des démons parce qu'ils sont arrivés en Irlande sans qu'on pût les voir et que leurs origines et leur science sont obscures, leurs lignages incertains, ce n'est pas vrai. Leur généalogie est assurée et leur science était le savoir et l'inspiration poétique. Toutes les subtilités et toutes les bonnes interprétations viennent d'eux. Ainsi, en dépit de l'avènement de la [vraie] foi, ces connaissances n'ont-elles pas été abolies : elles sont bonnes, or aucun démon n'a jamais fait le bien.

(R.A.S. MacAlister, *Lebor Gabála Érenn*, Dublin, 1938-1956, IV, p. 164)

### L'aventure de Cormac dans l'Autre Monde

« Les sages affirment toutefois que lorsqu'une apparition merveilleuse se produisait [...], ce n'était pas un émissaire diabolique mais un envoyé de Dieu, un ange secourable car ils (les anciens dieux) étaient fidèles à la vérité de la nature et ils observaient les commandements de la Loi.

(W. Stokes, *The Irish Ordeals, Cormac's Adventure in the Land of Promise and the Decision as to Cormac's Sword*, dans W. Stokes – E. Windisch, *Irische Texte*, Leipzig, 1880-1905, III, p. 202)

### La navigation de saint Brendan

Nous (les anciens dieux) avons été pris dans la terrible ruine de l'antique Ennemi (Lucifer) mais nous n'avons pas commis le péché de nous joindre à ses troupes. Là où nous avons été créés, notre ruine a été causée par sa chute et celle de ses séides. Notre Dieu est juste et droit. Son juste jugement nous a envoyés ici. Nous ne subissons pas une peine. Nous pouvons voir la présence de Dieu mais il nous a séparés de ceux qui sont restés [près de lui]. Nous vaguons au firmament, dans l'air et sur la Terre, comme les autres esprits qu'il y envoie [parfois]. Aux jours saints et les dimanches, nous nous incarnons comme vous nous voyez et nous prions ici le Créateur.

(C. Selmer, *Nauigatio sancti Brendani abbatis*, Blackrock, 1959, p. 24)

Le matériel irlandais, particulièrement abondant, se révèle donc comme celui qui mérite d'être considéré avant tout autre, parce qu'il révèle l'idéologie la plus « pure » et la plus archaïque, préservant un important trésor d'échos des traditions préchrétiennes.

Ces dernières se découvrent le plus clairement à travers quatre grands cycles qui touchent tous à la mythologie car ils mettent régulièrement en scène diverses figures surhumaines, dieux, démons, héros. On les désigne conventionnellement sous les noms de cycle mythologique (les dieux et les démons), cycle d'Ulster (les héros), cycle des rois (les souverains pseudo-historiques) et cycle fénien (les aventures des Féniens, un groupe de guerriers héroïques vivant hors de la société constituée et de ses lois).

Ces quatre cycles ont été intégrés dans une série de synthèses qui prétendent retracer toute l'histoire de l'Irlande depuis la création du monde et qui s'attachent, souvent très maladroitement, à concilier tout le contenu de ces cycles avec la Bible et avec l'histoire du monde telle qu'elle était reçue d'Isidore de Séville et des « historiens » chrétiens à sa suite : elles portent le nom de *Livre des conquêtes de l'Irlande*. C'est aux alentours de 1050 qu'a été entreprise la première compilation et elle a rencontré immédiatement un succès tel que de nombreuses copies, recelant souvent de petites divergences, ont été très rapidement réalisées. Quelques décennies plus tard, une deuxième version, identique quant au fond mais de forme très différente, est apparue, puis une troisième version a tenté d'amalgamer tant bien que mal les deux premières. Toutes trois accumulent un grand nombre de documents précieux sans que leur date de compilation affecte leur validité.

Plusieurs synthèses tardives par Geoffrey Keating ou par les « Quatre Maîtres » autour de Michéal Ó Cléirigh s'en inspirent largement en les complétant, en les évhémérisant encore plus, en s'efforçant d'en corriger certaines parties trop hétérodoxes et d'y inclure des récits plus objectifs de l'histoire réelle quand celle-ci était accessible.

Le **cycle mythologique** conte notamment les temps « préhumains » sous la forme d'une sociogonie mettant progressivement

en place les différentes institutions, classes sociales et techniques nécessaires au bon fonctionnement d'une société. Il trouve son terme dans l'intervention directe des dieux, dont les moments cruciaux ont fait l'objet de récits plus circonstanciés qui constituent ainsi les fleurons du cycle : la *Bataille de Moytirra de Cong* qui expose l'arrivée des dieux en Irlande et la *Deuxième bataille de Moytirra* qui déroule leur victoire décisive sur les démons Fomhóire (voir p. 198 ss).

D'autres récits mythologiques rapportent divers épisodes adventices.

La *Mort tragique des enfants de Tuireann* raconte le meurtre du père de Lugh et la vengeance implacable qu'exerce ce dernier sur les meurtriers en exigeant d'eux une série d'exploits périlleux (comparables à ceux d'Héraclès dans la mythologie grecque) dont la réalisation les conduit peu à peu à la mort.

*Je suis Aodh Abaidh d'Assaroe* offre l'un des récits mythologiques les plus importants parmi ceux qui ont été préservés. Il est conservé dans le *Livre jaune de Lecan*, riche compilation de légendes, poèmes et chroniques mises par écrit entre le XIVe et le XVIe siècle mais rassemblant en fait des documents beaucoup plus anciens, comme l'attestent aussi bien leur langue que leur contenu. Cette anecdote raconte comment, pour rendre la vie à l'un de ses fils, le dieu-souverain majeur obtient les principaux attributs qui fonderont dès lors son pouvoir.

> « Ainsi donc, le Daghdha (Eochaidh Ollathair) transportait sur son dos le cadavre d'un de ses fils, Cearmaid Milbhéal, qui avait été tué par Lugh [qu'il avait cocufié]. Le Daghdha avait eu recours à sa grande science : le corps de Cearmaid avait été oint d'encens, de myrrhe et d'herbes, puis son père l'avait mis sur son dos et le transportant ainsi, il parcourait le monde [à la recherche d'un moyen de le ramener à la vie] [...]

Il rencontra trois hommes qui voyageaient en emmenant leur patrimoine. Le Daghdha leur adressa la parole et ils lui dirent :
– Nous sommes trois frères, fils de mêmes père et mère, et nous profitons en commun de notre héritage.
– Quel est-il ? interrogea le Daghdha.
– Une tunique, une massue et un sayon, répondirent-ils.
– Quels pouvoirs ont-ils ? interrogea le Daghdha.
– La massue que voilà possède un bout doux et un bout dur. Le premier ressuscite les morts et l'autre tue les vivants.
– Et la tunique et le sayon : quelles sont leurs vertus ? questionna le Daghdha.
– Celui qui s'enveloppe du sayon peut prendre la forme, la taille et la couleur qu'il désire, quelles qu'elles soient. Quant à la tunique, elle préserve de tout chagrin et de toute maladie celui qui l'endosse.
– Montrez-moi la massue, demanda le Daghdha, et ils la lui passèrent.
Aussitôt, il les frappa tous les trois avec le mauvais bout et il les tua, puis il toucha le corps de son fils avec le bon bout et celui-là se leva plein de vie. Il se passa la main sur les yeux et interrogea son père :
– Qui sont ces trois cadavres près de moi ?
– Ce sont trois frères que j'ai rencontrés ; ils possédaient trois trésors légués par leur père, dont cette massue qu'ils m'ont prêtée. Je les ai tués avec un bout et je t'ai ressuscité avec l'autre, répondit le Daghdha.
– Il ne serait pas bien de ne pas leur rendre la vie de la même façon qu'à moi, dit Cearmaid.
Le Daghdha les toucha alors du bon bout de la massue et ils se relevèrent aussitôt.
– Comprenez-vous que je vous ai tués avec votre propre massue ? leur demanda le Daghdha.
– Oui, et c'était une méchante ruse, rétorquèrent-ils.
– Je connais maintenant le pouvoir de votre massue et je m'en suis servi pour vous ramener à la vie : faites-m'en don, dit le Daghdha.
– D'accord, mais comment partager désormais notre héritage ?

– Vous établirez un tour de rôle, expliqua le Daghdha, de sorte que chacun de vous ait l'un de vos trésors, puis n'en ait plus jusqu'à ce que son tour revienne.

(O. Bergin, *How the Dagda got his Magic Staff*, dans P. Rajna et al., *Mediæval Studies in Memory of Gertude Schœpperle Loomis*, Paris, 1927, pp. 402-404)

La *Courtise d'Éadaoin* constitue l'un des mythes les plus riches et les mieux documentés de la tradition irlandaise. On en connaît six versions différentes contant en fait toutes la même histoire. Les trois principales ont été préservées à la suite l'une de l'autre dans le *Livre de Leinster*, important manuscrit du XIIe siècle. Le prologue de l'histoire est constitué par la conception, la naissance et la jeunesse en exil du dieu Aonghus.

« Il y eut un roi fameux qui régna sur les Tuatha Dé Danann, du nom d'Eochaidh Ollathair. Ils l'appelaient aussi le Daghdha, « le Bon Dieu », parce que c'était lui qui accomplissait les miracles pour eux et qui réglait pour eux [la succession] des saisons et des récoltes.

Neachtan Ealcmhar du Brugh na Bóinne avait une épouse du nom d'Eithne. On l'appelait aussi Bóinn. Le Daghdha fut pris de désir pour elle. Il envoya alors Neachtan Ealcmhar faire un long voyage chez Eochaidh Breas mac nEaladhan à Magh Inis. Quand Neachtan Ealcmhar se mit en route, le Daghdha plaça sur lui de puissants charmes pour qu'il ne puisse pas rentrer à temps : il recula la tombée de la nuit et empêcha Neachtan Ealcmhar de ressentir la faim ni la soif. Il le fit longtemps errer ainsi : neuf mois qui lui parurent ne durer qu'un seul jour car Neachtan Ealcmhar avait annoncé qu'il rentrerait avant le crépuscule.

Pendant ce temps, le Daghdha copula avec l'épouse de Neachtan Ealcmhar et elle lui donna un fils du nom d'Aonghus. Quand Neachtan Ealcmhar rentra, son épouse était remise de ses couches et il ne se rendit pas compte qu'elle avait fauté en copulant avec le Daghdha.

Cependant, le Daghdha emmena son fils pour qu'il fût élevé dans la maison [de son autre fils] Midhir à Bri Léith de Teathbha. Aonghus y fut éduqué pendant neuf ans [...] Il avait aussi pour nom le Mac Óg, « le Fils Jeune », parce que sa mère avait dit : « Jeune est le fils qui a été conçu au matin et qui est né avant le soir. »

Aonghus se prit [un jour] de querelle avec Triath, fils de Feabhal ou de Gabhar der Fir Bolga, l'un des autres pages de Midhir. Aonghus était fâché que Triath osât lui adresser la parole et il lui dit : « Cela m'offense qu'un fils de serf m'adresse la parole », car Aonghus croyait jusqu'alors que Midhir était son père et que la couronne de Bri Léith devait lui revenir.

Triath rétorqua : « Ce n'est pas mieux pour moi d'entendre un enfant trouvé, dont nul ne connaît ni le père ni la mère, m'adresser la parole. » Furieux et en pleurs après avoir été ainsi humilié par Triath, Aonghus alla trouver Midhir.

– Qu'y a-t-il ? interrogea Midhir.

– Triath m'a humilié et m'a jeté à la face que je n'ai ni père ni mère.

– C'est faux, dit Midhir.

– Mais alors qui est ma mère ? D'où est mon père ? questionna Aonghus.

– Voilà. Ton père est Eochaidh Ollathair et Eithne, l'épouse de Neachtan Ealcmhar du Brugh, est ta mère. Moi, je t'ai élevé en secret pour que Neachtan Ealcmhar ne soit pas offensé que tu sois né dans son dos, répondit Midhir.

– Accompagne-moi chez mon père pour qu'il me reconnaisse et que je ne subisse pas plus longtemps les insultes des Fir Bolga, demanda Aonghus.

Midhir et son page se rendirent alors auprès d'Eochaidh Ollathair. Ils vinrent à Usnagh de Meath, au centre de l'Irlande, car c'est là qu'Eochaidh Ollathair avait sa demeure.

– Que désire ce jeune noble qui vient ici pour la première fois ?

– Il désire être reconnu par son père et recevoir un apanage car il n'est pas convenable qu'un de tes fils n'ait pas d'apanage alors que tu es le roi d'Irlande, répondit Midhir.

– Qu'il soit le bienvenu. Il est bien mon fils, proclama Eochaidh Ollathair.

(O. Bergin – R.I. Best, *Tochmarc Etaine*, dans *Ériu*, 1927, XII, pp. 10-12)

Après avoir conté la naissance d'Aonghus et comment il réussit à s'emparer de la résidence de Neachtan Ealcmhar, il est dit que ce dieu reçoit la visite de son père nourricier Midhir. Au cours de cette visite, Midhir est accidentellement éborgné et, bien que le dieu-médecin Dianchéacht le guérisse rapidement, il demande à Aonghus, à titre de compensation, de lui procurer la main de la plus belle princesse d'Irlande, Éadaoin.

Le mariage se fait mais la première épouse de Midhir, Fuamnach, jalouse, métamorphose Éadaoin en flaque d'eau, autrement dit la tue. La flaque devient nymphe, puis papillon qui s'attache alors indéfectiblement à Midhir. Celui-ci devine bientôt son identité mais ne peut empêcher Fuamnach de susciter un vent magique qui chasse le papillon sur un rivage désolé.

Après sept années de souffrances, le papillon réussit à se réfugier auprès d'Aonghus mais, une fois encore, Fuamnach suscite un vent qui l'emporte à nouveau au loin. Il tombe dans le verre d'une noble Ulate, épouse d'un certain Éadar. Elle l'avale, en devient enceinte et accouche d'une nouvelle Éadaoin, réputée fille d'Éadar mais en fait réincarnation de la première Éadaoin.

Plus tard, le roi d'Ulster Eochaidh Aireamh l'épouse. Midhir provoque alors chez le frère du roi, Ailill Aonghubha, une telle langueur d'amour pour la nouvelle reine qu'il est près d'en mourir. Prise de pitié, Éadaoin accepte un rendez-vous avec lui… mais c'est Midhir qui se présente sous ses traits. Sans succès : Éadaoin refuse de quitter son époux mortel pour le suivre dans l'Autre Monde.

Midhir change alors de tactique. Il rend la santé à Ailill, puis vient défier Eochaidh Aireamh au *fidhcheall* (un jeu de damier particulier de l'Irlande ancienne). Il le laisse d'abord gagner plusieurs fois de très gros enjeux et l'amène ainsi à gager présomp-

tueusement un baiser de la reine. Cette fois, bien sûr, Eochaidh perd et quand Midhir tient Éadaoin dans ses bras, il s'envole avec elle sous la forme de deux oiseaux de mer.

Eochaidh Aireamh se met à son tour en quête d'Éadaoin. Il parvient chez Midhir qui lui promet de lui rendre son épouse s'il peut la reconnaître. Eochaidh croit y réussir, emmène celle qu'il a désignée… mais découvre finalement qu'il a été joué et qu'il a pris incestueusement comme épouse sa propre fille, dont Éadaoin était enceinte lorsqu'elle avait été reprise par Midhir.

Le **cycle héroïque** est aussi appelé **cycle d'Ulster** car il se compose d'un grand nombre de légendes centrées autour du destin de ce royaume septentrional. Bien des éléments le laissent reconnaître comme la version irlandaise d'un grand thème indo-européen dont, par exemple, le *Ramayana* constitue la version indienne et *l'Iliade* la version grecque.

Certes, il est vraisemblable que les moines irlandais ont connu *l'Iliade* dans sa version latine ou à travers les nombreuses allusions qu'y faisaient les auteurs classiques à leur disposition. La forme du cycle d'Ulster apparaît toutefois à ce point différente qu'on ne peut sérieusement croire à un démarcage artificiel du cycle de Troie.

L'un de ses ressorts lointains, comparable à l'hostilité de certains dieux contre Troie pour des faits très anciens, est la malédiction proférée par la déesse Macha et qui va laisser l'Ulster presque sans défense face à l'agression des autres Irlandais.

### *La neuvaine des Ulates*

Crunnchú, un fermier d'Ulster devenu veuf, voit un jour une femme mystérieuse s'installer de son propre mouvement près de lui pour remplacer son épouse morte. C'est en fait

une déesse, Macha, une fille du dieu Midhir. Elle lui apporte le bonheur et la plus grande prospérité mais le prévient que leur union ne pourra durer qu'aussi longtemps qu'il la gardera secrète. Un jour, à la foire royale, Crunnchú ne peut s'empêcher de se vanter d'avoir une épouse plus rapide que le meilleur attelage du roi. Ce dernier, piqué, le somme de prouver ses dires, sous peine de mort s'il a menti. Macha doit se présenter sur l'heure, bien qu'elle soit dans les douleurs d'un accouchement imminent :

> « Attendez un peu, jusqu'à ce que je sois délivrée », implora-t-elle.
> « Non », refusa le roi.
> « C'est une honte pour vous que vous me déniiez cette faveur, aussi vous infligerai-je une disgrâce encore plus grande. Lancez maintenant les chevaux à côté de moi. »
> Ainsi fut fait et elle gagna la course.
> Elle poussa alors un cri tant sa douleur était forte... et elle accoucha en même temps d'un garçonnet et d'une fillette. Quand les assistants entendirent son cri, ils furent si frappés qu'il n'y eut plus, entre eux tous, qu'aussi peu de forces que chez une femme en couches.
> « Vous encourrez désormais cette disgrâce : la même honte que celle que vous m'avez infligée. Lorsque vous serez dans le plus grand danger, les défenseurs du royaume n'auront plus, entre eux tous, que la faiblesse d'une parturiente et cela pendant la durée de la gésine d'une femme. Cela sera sur vous jusqu'à la neuvième génération »...
>
> (V. Hull, *Noinden Ulad : The Debility of the Ulstermen*, dans *Celtica*, 1968, VIII, pp. 1-42)

---

La cause première de l'agression de l'Ulster est la dispute entre deux dieux, comme celle de la guerre de Troie est la dispute entre les trois déesses Héra, Athéna et Aphrodite.

Tout commence par une querelle entre deux dieux mineurs, les porchers – fonction symboliquement importante et moins igno-

ble qu'il n'y paraît à nos yeux contemporains – Friuch et Rucht. À partir d'un motif futile, ces derniers en viennent à jeter chacun un sort sur le troupeau de l'autre, de sorte qu'ils se trouvent tous deux démis de leur fonction. Enragés, ils se battent alors sous forme de saumons, de cerfs, de guerriers, de spectres et de dragons. Ils se transforment ensuite en animalcules, l'un dans la source de Cooley en Ulster, l'autre dans une source du Connaught. Ils sont l'un et l'autre avalés par une vache et, après due gestation, renaissent sous la forme de deux taureaux merveilleux : Donn « le Brun » de Cooley et Finnbheannacht « Blanc Cornu » du troupeau d'Ailill, le roi du Connaught.

Un matin, ce dernier et son épouse Meadhbh se prennent à converser dans leur lit conjugal. Meadhbh est en fait la titulaire des droits et Ailill n'est roi que pour l'avoir épousée. Or la loi irlandaise stipule que le mari exerce l'autorité lorsqu'il est plus riche que son épouse, sinon ils sont égaux en droits ou il lui est inférieur.

Les deux passent donc en revue leurs biens et découvrent qu'ils sont égaux en tout… sauf que Meadhbh ne possède aucun taureau comparable au Finnbheannacht d'Ailill. Furieuse, elle décide de s'en procurer un à tout prix, et le seul convenable, apprend-elle, est Donn de Cooley.

Maladroits, ses ambassadeurs offensent gravement le propriétaire qui se fait alors un point d'honneur de refuser, quel que soit le prix proposé, de céder son taureau ou même simplement de le prêter pour une saillie.

Meadhbh ne se résigne pas. Elle décide de s'en emparer par la force. Comme son père est le haut-roi Eochaidh Feidhleach, elle peut mobiliser toute l'Irlande pour son entreprise, et ainsi la guerre éclate.

Face à l'attaque de leurs ennemis, les Ulates sont incapables de prendre les armes à cause de la malédiction de Macha. Ce qui sauve alors l'Ulster, c'est la présence dans les rangs de ses troupes d'un héros hors du commun et qui n'est pas affecté par la malédiction : Cúchulainn, le plus terrible guerrier d'Irlande, incarnation humaine du dieu Lugh. Cúchulainn inflige de telles pertes aux Irlandais que Meadhbh engage des pourparlers et doit se résoudre à en passer par ses conditions : elle n'enverra qu'un seul guerrier à la fois pour l'affronter et les troupes irlandaises ne pourront avancer que pendant la durée de ces duels.

Ainsi en est-il mais Cúchulainn se montre si expéditif que l'armée n'avance pas d'un pas. Meadhbh rompt alors l'engagement : une partie de ses troupes ravage sans pitié l'Ulster et, pendant qu'une autre affronte Cúchulainn, une troisième réussit à voler le grand taureau.

Seul contre tous, Cúchulainn est peu à peu recru de fatigue et accablé de blessures. Pour le sauver, son « père » Lugh vient alors en personne se substituer à lui pendant trois jours, le temps qu'il dorme et reprenne ses forces.

À son réveil, Cúchulainn apprend que cent cinquante pages prépubères, donc exempts de la malédiction de Macha, ont pris les armes contre les envahisseurs et que, malgré leur vaillance, ils ont été massacrés. Enragé, il engage alors toute l'armée ennemie, maintenant en retraite avec son butin, et en tue les deux tiers.

C'est la grande bataille de Magh Muirtheimhne, à la suite de laquelle Meadhbh recourt à l'un des meilleurs guerriers de son camp pour tenter d'arrêter le héros : un Ulate évidemment, Féirdiadh, jadis élevé et entraîné avec Cúchulainn et qui, en tant que frère de pagerie, a partagé bien des aventures avec lui avant

de quitter l'Ulster et de se joindre aux ennemis de sa patrie pour de (bonnes) raisons qui sont contées et détaillées par ailleurs.

Le combat entre les deux est terrible car ils se valent presque. Cúchulainn l'emporte grâce à un javelot magique mais lui-même gît sans connaissance, perclus de blessures près du cadavre du vaincu.

Entre-temps, la malédiction des Ulates a pris fin et ils entrent enfin en campagne. Ils attaquent les Irlandais en retraite, leur infligent de grandes pertes et, renforcés par Cúchulainn remis de son évanouissement, les mettent en déroute.

Meadhbh réussit quand même à regagner le Connaught en emmenant le grand taureau de Cooley. Dès que celui-ci est mis en présence de Finnbheannacht, son vieux rival, il l'engage dans un duel à mort au terme duquel il ramène triomphalement les restes de son ennemi en Ulster, mais y meurt lui-même d'épuisement.

L'une des victimes de Cúchulainn au cours de cette guerre a été un certain Cailitín, dont la veuve met plus tard au monde des sextuplés posthumes, trois garçonnets et trois fillettes. Meadhbh leur fait apprendre la sorcellerie, puis se sert de leur art pour provoquer la mort du héros. Ils font accroire à Cúchulainn que le palais du roi d'Ulster est assiégé et, lorqu'il se lance pour lui porter secours, les trois filles l'amènent malignement à enfreindre l'un de ses tabous fatals : elles se mettent sur sa route et lui demandent de partager avec elles la chair d'un chien qu'elles ont tué et rôti… car l'un de ses tabous lui interdit de refuser une invitation, un autre lui interdit de consommer la viande de l'animal dont il porte le (sur) nom. Cúchulainn prend un morceau et se condamne par là même. Les fils de Cailitín, eux, ont préparé trois javelots magiques : le premier tue l'aurige de Cúchulainn, le deuxième blesse son meilleur cheval et le dernier atteint mortellement le héros. Pour mourir debout, il s'attache à un menhir et, lorsqu'on vient pour couper

sa tête et l'emmener comme trophée, sa main serre encore si fort son glaive qu'il faut la trancher et que, en tombant, le glaive coupe encore la main de l'audacieux qui s'en est chargé.

Tel qu'il est conservé aujourd'hui, le cycle d'Ulster compte à peu près soixante-quinze récits, de longueurs très diverses, dont le plus long et le plus fameux est la *Táin bó Cúailnge*, « La razzia du bétail de Cooley ». Outre l'indéniable qualité littéraire de plusieurs d'entre eux, assurant un véritable plaisir de simple lecture, il est admis qu'ils recèlent d'importants échos de grands thèmes communs de la tradition indo-européenne.

L'un d'eux est le drame du héros qui tue en duel son propre fils unique sans l'avoir reconnu avant de lui avoir porté le coup fatal : thème qui se retrouve notamment dans les traditions iranienne (Sohrab et Roustam), germanique (Hildebrand et Hadubrand) ou slave (Ilya de Mourom et Sokolnik). La version irlandaise confrontant Cúchulainn et son fils Conlaí n'est pas la moins poignante.

## La mort tragique du Fils Unique d'Aoife

Il subsiste plusieurs récits du triste destin de Conlaí, le Fils Unique d'Aoife. Toutes le présentent comme un garçonnet impubère, venant à peine à la ceinture d'un adulte mais qu'aucun héros ne peut surclasser si ce n'est son père et seulement quand il recourt à l'arme merveilleuse qu'il est le seul à savoir manier. La version ici traduite n'est pas la plus belle mais elle offre l'avantage d'être claire tout en étant concise.

> Quand Cúchulainn se rendit en Calédonie pour être formé aux armes par Scáthach, elle lui donna [comme amante] sa fille Aoife et il l'engrossa. Lui-même repartit en Irlande en disant [à sa maîtresse] : « Voici un bracelet en or. Si tu accouches d'un fils, envoie-le-moi en Irlande aussitôt que son poi-

gnet sera assez gros pour le garder. Donne-lui comme (sur) nom "le Fils Unique d'Aoife" et ordonne-lui de ne pas révéler son identité à une personne seule en Irlande. »

[Aoife] mit au monde un fils et fit tout ce qui lui avait été prescrit. Elle lui enseigna [aussi] tous les faits d'armes, sauf l'usage du javelot-foudre car son père (Cúchulainn) avait emmené [cette arme exceptionnelle quand il était reparti] en Irlande.

Quand le Fils Unique d'Aoife vint en Irlande, les Ulates se trouvaient rassemblés à Magh Éine. Ils le virent venir dans un coracle et Muinreamhar (l'un des grands guerriers d'Ulster) fut envoyé lui demander qui il était, mais le Fils unique d'Aoife lui répondit qu'il ne révélerait pas son identité à une personne seule. Il s'ensuivit un duel et [le garçon humilia] Muinreamhar. Dubhthahch (un autre héros) fut alors envoyé contre lui et il l'[humilia] pareillement.

Cúchulainn vint ensuite mais [le garçon] refusa encore de se faire connaître.

– Si tu te bats aussi bien dans l'eau que sur le rivage, tu es [vraiment] un bon guerrier, dit Cúchulainn.

– Je crois que je ne me défends pas plus mal dans l'eau, rétorqua [le garçon].

Ils entrèrent dans l'eau et Cúchulainn ne fut pas capable de vaincre [le garçon] jusqu'à ce qu'il lui décochât son javelot-foudre et le blessât [ainsi] mortellement.

– Dis-moi ton nom maintenant car ton heure est venue, demanda Cúchulainn.

– Je suis le Fils Unique d'Aoife, le fils de Cúchulainn mac Sualdaimh, répondit-il et [Cúchulainn] apporta [alors] son cadavre aux Ulates [en se lamentant] :

« Lourd est le fardeau

Que je porte à Magh Éine :

Les armes de mon fils d'une main

Et sa dépouille de l'autre »...

(J.G. O'Keefe, *Cuchulinn and Conlaech*, dans *Ériu*, 1904, I, p. 124)

C'est toutefois avec *l'Iliade* grecque que l'analogie est la plus étroite, si ce n'est que le cycle d'Ulster propose une vision inverse du thème. Là où Homère présente le point de vue des assaillants coalisés (l'ensemble des Grecs) contre une cité isolée au nord de leur microcosme (Troie), le cycle irlandais propose celui du royaume au nord de l'île (l'Ulster) isolé face à l'agression des assaillants coalisés (l'ensemble des Irlandais).

L'inversion touche aussi les héros majeurs : Achille, en Grèce, est du côté des assiégeants tandis que, en Irlande, Cúchulainn est du côté des assiégés. Cela n'empêche pas leur similitude intrinsèque d'apparaître évidente : Achille et Cúchulainn ont des naissances analogues, les mêmes rapports avec leurs mères, la même éducation par des mentors similaires, fulgurent comme des héros d'une grande beauté mais encore juvéniles, imberbes et d'aspect presque féminin ; ils sont rapides et bondissants, dotés d'une voix retentissante, attachés à la couleur rouge ; ils s'avèrent tous deux des guerriers irrésistibles et ils préfèrent tous deux mourir jeunes, en ayant acquis une gloire impérissable, plutôt que de vivre vieux et de mourir oubliés…

L'un des plus remarquables parallèles entre les mythes grec et celte se trouve dans les scénarios qui conduisent justement au trépas des deux héros.

Achille combat à partir d'un bige tiré par deux chevaux merveilleux reçus du dieu Poséidon, Xanthos et Balios. Lorsqu'il accepte de reprendre le combat contre les Troyens, tout en sachant qu'il y trouvera la mort – lorsque la flèche décochée par Pâris lui percera le talon et le pied –, Xanthos, le premier cheval de son attelage, prend miraculeusement la parole :

> « Brusquement [Xanthos] baisse la tête et toute sa crinière, échappant au collier, retombe le long du joug jusqu'à terre [...].

« Oui, sans doute, une fois encore, puissant Achille, nous te ramènerons mais le jour fatal est proche pour toi. Nous n'en sommes point cause mais bien plutôt le dieu terrible et l'impérieux destin [...]. Nous saurions, nous, à la course aller de front avec le souffle de Zéphyr, le plus véloce des vents dit-on, mais ton destin à toi est d'être dompté de force par un dieu et par un homme. »

Il dit et les Érinyes arrêtent sa voix.

Achille aux pieds rapides violemment s'irrite et répond : « Xanthos, pourquoi viens-tu me prédire la mort ? Aussi bien n'est-ce pas ton rôle. Je le sais bien sans toi : mon sort est de périr ici, loin de mon père et de ma mère. Il n'importe : je ne cesserai pas que je n'aie aux Troyens donné tout leur saoul de combat. »

(P. Mazon et al., *Homère. Iliade*, Paris, 1937-1955, IV, pp. 18-19)

Cúchulainn combat à partir d'un bige tiré par deux chevaux merveilleux, Liath Macha et Dubh Sainghline, reçus de son père, le dieu Lugh. Or voici les présages qui s'accumulent lorsqu'il se met en route vers le piège tendu par les enfants de Cailitín et la mort à laquelle ce piège le conduit :

« Cúchulainn s'empara précipitamment de ses armes et s'enveloppa dans son sayon [...] mais la fibule [pour le fermer] lui échappa de la main. Cúchulainn se plaignit alors : « Hostile est cette fibule qui tombe et me blesse en me perçant le pied ! » Il s'enveloppa [ensuite] dans son sayon, prit sa targe à la bordure damasquinée et ordonna à [son aurige] Laogh : « Attelle le bige, père Laogh. »

« Par le dieu sur lequel mon peuple prête serment, [répondit Laogh,] je jure que même si tout l'Ulster s'y mettait, on n'arriverait pas à atteler Liath Macha. Je n'ai jamais dû dire cela jusqu'à présent et c'est quelque chose qui m'attriste fort. Si tu veux, viens, toi, parler à Liath. »

Cúchulainn vint mais l'étalon [se détourna et] lui présenta trois fois de suite son flanc gauche (de mauvais augure) [...].

« Ce n'est pas ton habitude de me présenter [ainsi] ton mauvais côté », lui reprocha Cúchulainn.

Liath Macha se soumit alors non sans verser de grosses larmes de sang sur ses pieds. Cúchulainn sauta sur le bige et prit immédiatement la roue du sud [vers son destin]...

(R.I. Best et al., *The Book of Leinster*, Dublin, 1954-1983, II, p. 443)

Outre la blessure au pied et la vaine tentative du cheval pour détourner son maître de la mort qui l'attend, l'analogie s'accroît encore par le sort des chevaux après l'issue fatale : Poséidon, qui avait tiré Xanthos et Balios des eaux de son océan, les y reprend ; Dubh Sainghline retourne dans les eaux du lac dont lui et Liath Macha étaient originellement issus :

« Dubh Sainghline abandonna [Liath Macha mort en même temps que Cúchulainn] et, traînant la moitié de leur joug, retourna dans le Lough Duff d'Upper Ormond : c'est de [ce lac] qu'il était sorti pour [servir] Cúchulainn et c'est là qu'il est retourné, en faisant bouillonner les eaux du lac...

(R.I. Best et al., *The Book of Leinster*, Dublin, 1954-1983, II, p. 448)

Les étonnantes coïncidences entre *l'Iliade* et le cycle d'Ulster ont longtemps conduit certains à conjecturer une connaissance des légendes grecques dans l'Irlande médiévale et donc à une grande influence de ces légendes sur les récits mythologiques et épiques irlandais : cette hypothèse semble aujourd'hui inacceptable. Une autre théorie, plus vraisemblable, soutient la thèse d'un héritage commun reçu d'un très lointain passé indo-européen puisque le même motif se retrouve jusque dans le *Ramayana* indien et dans l'*Edda* scandinave lors du dernier combat du héros Sigurd :

« Alors apparurent des phénomènes terribles, à faire dresser les poils : présages de mort pour Ravana (le démon qui a enlevé la princesse Sita et se trouve assiégé dans Ceylan, selon un scénario exactement analogue à celui de *l'Iliade* grecque où Pâris a enlevé la princesse Hélène et se trouve assiégé dans Troie) et de succès pour Rama [...]. Les démons furent épouvantés par ces signes défavorables pour Ravana [...] : de la croupe de ses chevaux jaillissaient sans cesse des étincelles et de leurs yeux des larmes, ils répandaient également du feu et de l'eau...

(G.H. Bath – U.P. Shah ed., *The Valmiki-Ramayana*, Baroda, 1963-1975, VI, pp. 701-703)

« Grani (le cheval du héros) revint du rendez-vous au pas de course et fit entendre ses pleurs. Mais quant à Sigurd, il ne revint pas. Tous les chevaux de selle étaient trempés de sueur : grâce à leur allure rapide, ils avaient échappé aux meurtriers. Toute en larmes, j'allai m'entretenir avec Grani aux joues humides. Je demandais des nouvelles au cheval. Grani baissa la tête et la plongea dans l'herbe : la bête savait une chose, que son maître ne vivait plus...

(F. Genzmer et al., *Edda*, Düsseldorf, 1963, II, pp. 4-5)

Le **cycle des rois** est un cycle épique qu'on peut situer au niveau de ceux qui ont été tissés ailleurs autour de figures telles qu'Alexandre le Grand, Charlemagne ou le roi Arthur. Il conte donc les exploits, aventures et mésaventures de rois à l'historicité fréquemment discutable, souvent purement mythiques, quelquefois inspirés de princes réels mais dont les faits ont été magnifiés. Souvent aussi, leurs aventures les mettent en contact avec les anciens dieux.

*L'histoire des princes*, *l'aventure de Cormac dans l'Autre Monde* et *le jugement quant au glaive de Cormac* ont pour

héros Cormac mac Airt, le plus sage et le plus juste des souverains de l'Irlande. Sa justice ne le met pas à l'abri des malheurs. Le dieu Manannán, maître de l'Autre Monde au-delà de l'horizon, vient à Tara enlever (faire mourir) la fille, le fils et enfin l'épouse de Cormac.

> « Cormac ne put le supporter et il partit à leur poursuite [...]. Il se trouva dans une grande plaine au centre de laquelle se dressait un grand château ceint d'une muraille en bronze et dont le bâtiment principal avait des murs en argent et un toit à moitié couvert d'ailes d'oiseaux marins [...]. Il y vit un homme qui y entretenait le feu en y jetant un énorme chêne tout d'une pièce, de la cime à la racine, et sur le temps qu'il mettait à se consumer, l'homme était de retour avec un autre chêne.
>
> Plus loin, Cormac vit un autre château, également ceint d'une muraille en bronze. Quatre bâtiments le composaient et le palais principal avait [là aussi] des poutres en bronze, des murs en argent et un toit couvert d'ailes d'oiseaux marins. Dans son jardin, il vit une source resplendissante dont émanaient cinq fleuves et dont les hôtes buvaient l'eau à la ronde. Les neuf coudriers de Buanann s'étendaient au-dessus de la source et y laissaient choir leurs noisettes. Les cinq saumons qui nageaient dans la source les mâchaient et laissaient [ensuite] leurs coques flotter au fil de l'eau des cinq fleuves, et le bruit de leur flot était plus envoûtant que toute musique humaine.
>
> Cormac entra dans le palais. Un couple l'accueillit. L'homme était un prince hors du commun tant il était beau et noble ; la femme près de lui était la plus belle qui fût et un diadème en or retenait sa chevelure blonde [...].
>
> Après none, ils virent venir un homme tenant une cognée et une bûche, et traînant un cochon. Le prince lui dit : « Il faut le mettre à cuire car nous avons un invité de marque. » L'homme frappa le cochon et le tua, puis fendit la bûche en trois [...] et mit la bête à cuire dans un chaudron.
>
> – La viande ne cuira que si une histoire véridique est contée pour chaque quartier, dit-il.
>
> – À toi la première, lui dit le prince.

– Un jour que je parcourais le pays, j'ai trouvé le bétail d'un autre sur mes terres et je l'ai mené à l'abreuvoir. Le propriétaire des bêtes vint et il m'offrit une compensation si je les lui rendais. J'acceptai et il m'offrit ce cochon, cette bûche et cette cognée pour que, tous les soirs, la cognée tue le cochon et fende la bûche, qu'il y ait ainsi assez de bois pour cuire la bête et assez de viande pour nourrir toute la cour. Mieux encore, au matin, le cochon est à nouveau vivant et la bûche entière et intacte [...].
– C'est une histoire vraie, acquiesça le prince.
On retourna la viande dans le chaudron et un quartier se trouva cuit.
– Une autre histoire véridique, réclamèrent-ils.
Le prince prit la parole.
– À moi ; quand vient le temps du labour, nous trouvons le champ là-bas tout labouré, hersé et ensemencé ; quand nous voulons moissonner, nous trouvons le blé déjà en gerbes ; quand nous voulons rentrer le blé, nous le trouvons déjà en meule. Nous prenons à cette meule de quoi nous nourrir et elle ne diminue ni ne grandit jamais.
La viande fut remuée dans le chaudron et un deuxième quartier se trouva cuit.
La dame prit la parole.
– À mon tour. Je possède sept vaches et sept moutons. Le lait de mes sept vaches suffit pour tous ceux qui se trouvent à Tír Tairngire et la laine des sept moutons suffit à les vêtir à leur gré.
Cette histoire fit cuire un troisième quartier.
– À ton tour, dirent-ils à Cormac.
Il raconta alors comment sa femme, son fils et sa fille avaient été enlevés et comment il était arrivé dans ce palais en les recherchant.
Le porc entier était maintenant cuit. Ils le découpèrent et une part fut portée à Cormac. « Je n'ai jamais dîné sans cinquante commensaux », dit-il. Le prince chanta alors une mélopée qui l'endormit et, à son réveil, il vit cinquante guerriers attablés, ainsi que son fils, sa fille et son épouse, ce qui le réjouit grandement. Tous furent servis de bière et de nourriture et se trouvèrent joyeux et contents.

> Un hanap en or fut apporté au prince et Cormac s'extasia de la richesse et de la nouveauté de son travail. « Ce n'est pas sa plus grande vertu, révéla le prince. Qu'on prononce trois mensonges sur ce hanap et il se brisera en trois, que l'on énonce ensuite trois vérités et il se retrouvera intact » [...].
>
> [À la fin du banquet], le prince dit à Cormac : « Reprends ta famille. Je suis Manannán mac Lir, le roi de Tír Tairngire, et c'est pour que tu voies mon royaume que je t'ai amené jusqu'ici »...
>
> (W. Stokes, *The Irish Ordeals, Cormac's Adventure in the Land of Promise and the Decision as to Cormac's Sword*, dans W. Stokes – E. Windisch, *Irische Texte*, Leipzig, 1880-1905, III, pp. 195-198)

*L'aventure de Laoghaire mac Criomthainn* conte comment le roi de Connaught Criomthann Cás tient un jour sa cour sur la rive du Lough Nen. Le lac est couvert de brouillard et un mystérieux étranger, princièrement vêtu, en émerge. Il se présente comme étant Fiachna, un dieu dont l'épouse a été enlevée par un autre seigneur de l'Autre Monde, puis, après qu'il a tué ce dernier, par son neveu Goll. Il vient donc demander de l'aide pour le combat qu'il va devoir livrer afin de libérer son épouse. Le fils du roi, Laoghaire, et cinquante autres guerriers acceptent de le suivre. Tous plongent au fond du lac et atteignent ainsi l'Autre Monde.

Avec leur appui, Fiachna vainc son ennemi et retrouve son épouse. Il accorde alors la main de sa fille à Laoghaire et celle de cinquante autres déesses à ses cinquante compagnons.

Après un an, Laoghaire émet le souhait de revenir sur terre pour voir une dernière fois les siens. Fiachna lui donne un cheval pour le voyage mais l'avertit de ne mettre pied à terre sous aucun prétexte. Laoghaire arrive ainsi à la cour de son père, refuse de céder à ses prières et de descendre de sa monture. Il lui fait ses adieux et retourne pour toujours dans l'Autre Monde.

L'un des textes les plus significatifs est la *Visite nocturne de Finghéin*, qui assimile la naissance du grand roi Conn Céadchathach à une nouvelle naissance du monde.

Conn Céadchathach « aux Cent Batailles » est un haut-roi probablement mythique censé avoir régné au IIe siècle de notre ère. Ancêtre éponyme des Connachtiens et souche prétendue des O'Néill, la plus prestigieuse lignée royale de l'Irlande, il joue un grand rôle dans les cycles épiques, tant dans le cycle fénien que dans celui des rois. Protégé des dieux, il aurait eu un long règne glorieux et victorieux, présenté comme un véritable âge d'or :

> « Sans pillages ni vols ni crimes, sans maladies ni puces ni mouches ni moustiques, sans bourrasques ni neige ni autres humidités que la rosée, la pluie [douce] et la brume, sans guêpes ni frelons mais seulement les abeilles des arbres de Tara, sans meurtres ni agressions, sans thrènes de deuil ni péans de victoire, sans violences, sans chômage, sans besoin de monter la garde, sans trouble aucun : tant que dura [le règne de Conn], l'Irlande ne connut ni saison sans fruit ni nuit sans rosée ni journée froide ; tous les arbres étaient chargés de fruits, toutes les rivières débordaient de frai dès que le niveau de leur eau montait au genou ; [nul ne portait] ni dague ni glaive [et] les seules armes étaient des houlettes et des aiguillons ; il suffisait de labourer quinze jours par mois pour obtenir une triple récolte ; les coucous chantaient sur les cornes du bétail ; il y avait cent grappes à chaque branche et cent noix dans chaque grappe ; [il y avait] neuf rangs de grains sur chaque épi ; les génisses donnaient du lait avant l'âge [...]. L'Irlande était semblable au Paradis et elle était la *Tír Tairngire*, la « Terre Promise » (l'un des noms irlandais de l'Autre Monde), aux fleurs de miel quand régnait Conn Céadchathach...
>
> (J. Vendryes, *Airne Fingein*, Dublin, 1953, p. 15)

Le caractère « primordial » de la naissance de Conn Céadchathach est évidemment attaché à la date qui en est donnée : la nuit des calen-

des d'hiver constitue en effet en Irlande, comme dans toutes les traditions celtes, la césure entre les deux microcosmes temporels que sont l'année écoulée et l'année à venir (voir p. 141 ss). Ainsi datée, la naissance de Conn se situe bien après la fin de cet autre microcosme temporel qu'est le monde et à l'origine même d'un nouveau.

Le cycle des rois contient bien d'autres contes. On en a un exemple avec la légende du *Tribut des Laginiens* qui raconte les batailles livrées pour extorquer ce tribut qui aurait été originellement imposé au Leinster par le haut-roi Tuathal Teachtmhar et qui n'aurait été aboli, à la requête de saint Mullin, qu'après six cents ans de conflits :

### Le tribut des Laginiens

La légende commence par expliquer l'origine du tribut. Les vaches blanches à oreilles rouges sont des bêtes d'une race merveilleuse, généralement tenue pour être originaire de l'Autre Monde.

> « Tuathal Teachtmhar [...] devint haut-roi d'Irlande après avoir maté les peuples vassaux d'Ulster, de Leinster, de Munster et de Connaught qui avaient tué son père et son grand-père lors de la Révolte des Vassaux. Il s'installa à Tara et y célébra la Fête de Tara (la cérémonie confirmant l'autorité d'un haut-roi) : tous les Irlandais – hommes et femmes, garçons et filles – prirent les éléments à témoins qu'ils ne contesteraient plus jamais son autorité ni celle de ses descendants [...].
>
> Tuathal avait deux filles : Fithir et Dáirine. Le roi du Leinster prit Fithir, l'aînée, comme épouse – car à cette époque cela ne se faisait pas qu'une cadette se marie la première –, mais à son retour son clan lui reprocha de n'avoir pas choisi la meilleure des deux. Il retourna donc à Tara, prétendit que Fithir était décédée et demanda la main de Dáirine. Quand Fithir vit Dáirine venir en tant que seconde épouse, elle en mourut de honte et Dáirine mourut peu après, de tristesse pour [avoir causé] la mort de sa sœur [...].

Lorsque Tuathal apprit la vérité, il prévint le roi de Connaught, qui avait élevé Fithir, et le roi d'Ulster, qui avait élevé Dáirine. Ils vinrent le soutenir avec leurs armées [et] les trois armées [...] attaquèrent le Leinster. Les Laginiens leur livrèrent combat [mais], à la fin, [vaincus], ils acceptèrent de payer une compensation pour la mort des filles de Tuathal [...] : quinze mille vaches, quinze mille porcs, quinze mille sayons, quinze mille chaînes d'argent, quinze mille moutons, quinze mille chaudrons en bronze et un grand chaudron pouvant contenir [la viande de] douze porcs et de douze bœufs pour le palais de Tara, trente vaches blanches à oreilles rouges et leurs veaux de même livrée, avec leurs licous et leurs entraves en bronze et les seaux pour les traire pareils...

(W. Stokes, *The Boroma*, dans *Revue Celtique*, 1892, XIII, p. 35)

Dans un autre conte, le grand-père et le père de Labhraidh Loingseach sont assassinés traîtreusement par son grand-oncle Cobhtach Caol qui s'empare ainsi de la haute-royauté d'Irlande. Labhraidh les venge en faisant périr Cobhtach dans une maison en fer chauffée à blanc, ce qui constitue un autre motif bien connu dans les différentes traditions indo-européennes.

### *La destruction de Dinnríogh*

Dinnríogh était l'une des deux résidences royales du Leinster. C'est aujourd'hui la butte de Burgage à Ballyknockan.

« Labhraidh devint roi de Leinster et conclut une paix avec Cobhtach. Sa résidence se trouvait à Dinnríogh [...]. Il y fit bâtir une maison pour recevoir [le haut-roi] : une maison solide faite entièrement en fer : mur, sol et portes. Tous ensemble, les Laginiens mirent un an pour la construire [en grand secret] [...].

Cobhthach fut invité à un banquet et il vint, avec trente rois [vassaux]. Il refusa néanmoins de pénétrer dans la maison [de fer] jusqu'à ce que le bouffon et la propre mère de Labhraidh y fussent entrés avant lui...

Labhraidh mit son sayon et vint dans la maison en disant que le feu, la nourriture et la boisson étaient prêts [...]. Neuf hommes tirèrent alors la chaîne qui attachait la porte et la fixèrent [solidement] à un pilier de pierre. Cent cinquante soufflets de forges, actionnés chacun par quatre servants, furent mis en branle jusqu'à ce que la maison brûlât ceux [qui se trouvaient] à l'intérieur.

Ses hommes prévinrent [néanmoins] Labhraidh : « Ta mère est [restée] à l'intérieur » mais elle cria « Mon fils, venge ton honneur quoi qu'il m'en coûte car je mourrai de toute façon ! »

Ainsi périt Cobhthach Caol, et trente rois [vassaux] et sept cents hommes avec lui.

(W. Stokes, *The Destruction of Dind Ríg*, dans *Zeitschrift für Celtische Philologie*, 1901, III, pp. 7-8)

---

Cormac mac Airt compte parmi les plus fameux rois de légende. Le mythe de sa naissance rejoint un autre thème très répandu : il est recueilli par une louve, comme les Romains Romulus et Rémus, ou encore comme Cyrus II, le fondateur de l'Empire perse.

## La naissance de Cormac

« Art mac Cuinn passa à l'ouest de la Shannon avec une grande armée pour livrer la bataille de Magh Mucraimhe. Il passa la nuit avant l'affrontement dans la maison du forgeron Olc Acha [...] qui l'invita à coucher avec sa fille Éadaoin. Art copula avec elle et lui prédit qu'elle mettrait au monde un fils qui deviendrait [haut-]roi d'Irlande. Il prédit aussi sa propre mort et quitta [Éadaoin] en lui demandant de mettre son fils en page chez son ami Lughna Fertrí à Corann.

Se trouvant enceinte, Éadaoin prit le parti d'aller chez Lughna Fertrí pour que son enfant y naquît. En atteignant sa terre, elle fut surprise par les douleurs de l'accouchement, descendit de son char et mit au monde son fils sur un lit de fougères. Cette naissance fut saluée par un coup de tonnerre et

Lughna, en l'entendant, devina qu'il signalait la naissance de Cormac, le fils du bon roi Art.
Après sa délivrance, Éadaoin s'endormit en confiant le bébé à sa servante pour la suite du trajet [mais] celle-ci s'endormit [aussi] : une louve vint, [prit le nouveau-né] et l'emmena dans son repaire, que l'on appelle aujourd'hui la grotte de Cormac.
Quand la mère se réveilla, elle pleura de désespoir [et quand] Lughna la rejoignit, elle lui conta ce qui s'était passé. Lughna l'amena chez lui et proclama que celui qui trouverait trace de l'enfant recevrait tout ce qu'il voudrait.
[Un certain] Greach mac Árraidh passa un jour près de la grotte et il vit le bébé qui jouait avec les louveteaux. Il alla prévenir Lughna [...] On alla quérir les louveteaux et le garçonnet, et ce dernier reçut le nom de Cormac car c'était là le nom que son père lui avait choisi...

(S.H. O'Grady, *Silua gadelica*, Londres, 1892, I, p. 253)

L'histoire de Conall Corc offre une suite de thèmes indubitablement mythologiques. Les circonstances de sa naissance évoquent clairement celles de la naissance du dieu Lugh (voir p. 251 ss) et, parmi d'autres, un épisode de sa jeunesse décide de son sort selon un motif indo-européen encore une fois bien connu : jeune page auprès du roi Criomthann, il est faussement accusé par la reine d'avoir voulu la séduire alors qu'il a en fait refusé ses avances ; Criomthann le condamne à l'exil en Écosse et fait graver secrètement sur sa targe un ogham exigeant qu'il y soit mis à mort ; perdu dans les Highlands, Conall manque d'y périr sous la neige mais il est sauvé par le druide Gruibhne, un prisonnier qu'il avait jadis délivré en Leinster...

## L'exil de Conall Corc

« Gruibhne reconnut Conall Corc [...], l'embrassa et lui demanda qui avait gravé l'ogham sur sa targe car il n'était pas de bon augure. Il révéla à Conall ce qu'il signifiait : « Si

tu arrives chez le roi Fearadach de jour, ta tête sera coupée avant le soir ; si tu arrives de nuit, elle le sera avant l'aube. » Et Gruibhne ajouta : « Cela ne sera pas. »

Il emmena Conall sur une civière. Un mois plus tard, [après l'avoir soigné], il alla trouver le roi Fearadach et lui dit qu'il avait trouvé un homme [presque] mort dont la targe portait un ogham signifiant « C'est le fils du roi de Munster que voilà. S'il arrive de jour, donne-lui ta fille avant le soir ; s'il arrive de nuit, qu'il couche avec elle avant l'aube »...

(V. Hull, *The Exile of Conall Corc*, dans *Publications of the Modern Language Association of America*, 1941, LVI, pp. 938-939)

---

On retrouve clairement un motif associé dans la mythologie grecque au fameux héros Bellérophon ou dans le vieux légendaire scandinave au héros Hamlet. Ce dernier, à ne pas confondre avec le personnage dramatique de William Shakespeare, est envoyé par son beau-père Fengo au roi de Grande-Bretagne :

« [Deux séides de Fengo étaient] porteurs d'une lettre gravée sur bois par laquelle [Fengo] ordonnait au roi de Grande-Bretagne d'occire le garçon qu'il lui envoyait. Ayant fouillé la tente dans laquelle dormaient les deux séides, Hamlet découvrit le message. Il en lut toute la teneur, gratta soigneusement ce qui était gravé sur le bois et, en en changeant les runes, il modifia le sens et changea sa condamnation en celle de ses deux compagnons. Puis, en plus de s'être débarrassé de son arrêt de mort et d'en avoir reporté le danger sur son escorte, il ajouta sur les tablettes ainsi falsifiées de Fengo une demande au roi de Grande-Bretagne afin que celui-ci accordât sa fille en mariage au porteur...

(J. Olrik et al., *Saxonis Gesta Danorum*, Aarhus, 1931-1957, I, pp. 81-87)

Le roi Niall Naoighiallach a peut-être réellement régné en Irlande mais – comme pour Alexandre le Grand, Charlemagne ou Arthur

ailleurs – les traditions qui prétendent raconter son histoire s'avèrent très largement fictives et légendaires. L'une d'elles justifie son destin par le motif du « fier baiser », lequel fait bien apparaître que la souveraineté ne s'obtient qu'au prix d'efforts rebutants mais constitue une récompense merveilleuse pour qui sait la conquérir…

### Les aventures des fils d'Eochu Muighmheadhon

Le manteau de pourpre et les chaussures d'or constituent des insignes royaux traditionnels et matériellement attestés dans le monde celte depuis les temps les plus anciens.

« Le haut-roi Eochu Muighmheadhon avait cinq fils : Brian, Ailill, Fiachra, Fearghus et Niall [...]. Un jour, ces cinq garçons partirent chasser et s'égarèrent dans les bois sans plus trouver d'issue. Ils allumèrent un feu, y rôtirent une part de leurs prises et mangèrent [ainsi] à leur faim [mais] il leur manquait de l'eau [pour boire].
Fearghus partit en chercher. Il découvrit une source mais elle était gardée par une vieillarde : elle était noire comme le charbon, sa chevelure ressemblait à la queue d'un cheval sauvage, elle laissait voit ses dents gâtées sur toute la largeur de sa bouche et ces dents étaient de taille à trancher une branche de chêne vert, ses yeux étaient noirs, son nez large et crochu, son menton triple, sa peau malsaine et tavelée, son corps tout décharné, ses coudes et ses genoux grossiers, ses épaules larges, ses ongles verts. C'était une affreuse sorcière.
– Tu es très laide, se moqua le garçon.
– C'est vrai, répondit-elle.
– Es-tu la gardienne de cette source ?
– Oui.
– Puis-je prendre de l'eau ?
– Oui, si tu me donnes un baiser sur la joue.
– Oh non !
– Je ne te donnerai pas d'eau.
– Par ma foi, j'aimerais mieux mourir de soif que t'embrasser.

Fearghus revint [donc] sans eau et les autres partirent en chercher l'un après l'autre. Seul Fiachra s'adressa poliment à la vieille et elle lui promit qu'il « passerait à Tara », ce qui se vérifia car deux de ses descendants [...] devinrent hauts-rois alors qu'aucun descendant des autres ne le fut [jamais].

Niall partit le dernier. Quand la vieille lui demanda de l'embrasser, [non seulement] il le fit mais il copula avec elle et, quand il la regarda, elle était devenue la plus jolie fille qui fût : elle était blanche comme la neige fraîche dans un creux, elle avait les bras royalement ronds, les doigts longs et fins, les jambes droites et belles, deux chaussures en or à ses jolis petits pieds, un riche sayon de pourpre fermé d'une fibule en argent sur l'épaule, des dents comme des perles, de grands yeux et des lèvres carmin.

– Femme, que tu es belle ! s'écria le garçon.

– C'est vrai.

– Qui es-tu [donc] ?

– Je suis la Souveraineté [...]

(W. Stokes, *The Adventures of the Sons of Eochaid Muigmedón*, dans *Revue Celtique*, 1903, XXIV, p. 190)

Les légendes attachées au roi de Connaught Guaire Aidhne (655-666) conservent notamment un épisode qui a été justement rapproché des célèbres amours de Tristan et Iseult : on y trouve en effet la jeune épouse d'un vieux roi dont le nom Marcán sonne comme un diminutif de celui du roi Marc, le vieux mari d'Iseult ; on y apprend aussi la mort volontaire de la jeune reine lorsque qu'elle croit que son jeune amant a péri peu avant que son bateau ne rentre au port, et la mort de l'amant aussitôt après.

## L'histoire de Cano mac Gartnáin

« [Le prince écossais] Cano mac Gartnáin [...] passa en Connaught pour y rencontrer [le roi] Guaire et il passa par le

manoir du [petit roi local] Marcán dont l'épouse Créidhe avait été amoureuse de lui avant qu'il ne vînt en Irlande [...].

[Plus tard], Créidhe, Marcán et [le fils de ce dernier] Colga vinrent au banquet [d'adieu de Cano] et Créidhe demanda à Guaire de pouvoir faire le service du vin aux Irlandais et aux Écossais. Elle mit un somnifère pour tous les convives, sauf pour elle-même et pour Cano, [puis] elle vint à lui pour le séduire mais Cano refusa d'être son amant tant qu'il n'était qu'un chef de mercenaires : s'il devenait [un jour] roi, il viendrait la chercher pour qu'elle fût sa reine à jamais et il lui donna une gemme en gage qu'ils se reverraient en lui expliquant que sa vie [même] était contenue dans cette gemme [...].

[Plus tard encore], Cano devint roi en Écosse [...]. Chaque année, il fixait un rendez-vous à Créidhe à l'embouchure de la Boyne mais Colga, le fils de Marcán, s'y trouvait chaque fois avec cent guerriers [de sorte qu'ils ne pouvaient se retrouver]. Finalement, ils se donnèrent rendez-vous dans le nord [...]. Créidhe y vint, en emmenant la gemme. Cano vint de l'est mais, alors qu'ils se voyaient [déjà de loin], Colga l'attaqua avec trois navires et le blessa, ne le laissant que difficilement s'échapper. Quand Créidhe le crut mort, elle se fracassa la tête sur un rocher. En tombant, elle brisa la gemme de sorte que Cano mourut [lui aussi] trois jours plus tard, sur la route du retour.

(K. Meyer, *Scéla Cano meic Gartnáin*, dans O. Bergin et al., *Anecdota from Irish Manuscripts*, Halle, 1907-1913, I, pp. 1-15)

Le **cycle fénien** semble avoir constitué un cycle beaucoup plus populaire. Il conte les exploits et les aventures des Féniens, un groupe de guerriers qui a choisi de vivre dans la nature sauvage et en dehors des lois et des institutions communes : peut-être est-ce le souvenir d'épreuves initiatiques auxquelles étaient soumis les jeunes guerriers avant de pouvoir se marier et être reconnus comme des adultes de plein droit par leurs pairs. Leur nom dérive de celui de leur chef Fionn.

Leurs aventures sont parfois tragiques, telle la triste histoire de Grainne, la trop jeune épouse de Fionn, qui tombe amoureuse

d'un beau Fénien et le contraint à fuir avec elle – peut-être l'une des sources du célèbre roman de Tristan et Iseult. Elles peuvent parfois se révéler tragi-comiques et se rapprocher des aventures prêtées ailleurs à Robin des Bois et à ses « joyeux compagnons ». Elles sont en tout cas restées vivantes dans la tradition orale et certains lais féniens archaïques, inconnus par ailleurs, ont encore été révélés par la tradition orale au siècle dernier.

Deux exemples significatifs peuvent en donner le ton.

Les *Exploits d'enfance de Fionn*, texte du XIIe siècle assez hétéroclite et mal construit, n'en conserve pas moins des éléments archaïques particulièrement précieux sur les premières années du chef des Féniens, et notamment sur la manière dont il obtient l'omniscience.

> « Deimhne partit pour apprendre la poésie auprès de Finnéigeas, qui vivait sur les rives de la Boyne. Finnéigeas y vivait depuis sept ans en guettant le saumon du Linn Féich parce qu'il lui avait été révélé que rien ne resterait inconnu de celui qui le mangerait. Le saumon fut pris et Deimhne fut chargé de le cuire, avec défense d'en manger une seule miette [...]. Après l'avoir fait cuire, le garçon apporta le saumon.
> – N'en as-tu rien mangé, mon garçon ? lui demanda le poète.
> – Non, répondit-il, mais j'y ai brûlé mon pouce que j'ai ensuite mis dans ma bouche.
> – Quel est ton nom, petit ? questionna le poète.
> – Deimhne, dit-il.
> – Ton nom sera désormais Fionn, mon garçon. C'est à toi qu'il a été imparti de manger le saumon et, en vérité, tu es *le* Fionn.
> Le garçon mangea alors le saumon et c'est ainsi qu'il acquit la connaissance : chaque fois qu'il mettait son pouce en bouche et récitait l'incantation *teinm laodha*, tout ce qu'il ignorait lui était révélé.
>
> (K. Meyer, *Macgnimarha Find*, dans *Revue Celtique*, 1881-1883, V, p. 201)

*L'aventure du Valet Malcommode* conte comment Fionn et sa troupe de Féniens rencontrent un jour, alors qu'ils chassent près de Knockainey, en Munster, un affreux géant qui se présente à eux sous le nom de Giolla Deacair, « le Valet Malcommode ». Ce géant est accompagné d'un énorme cheval, aussi laid et mal embouché que son maître : quinze Féniens montent sur son dos mais il les emporte sans qu'ils puissent le retenir.

Fionn et quelques compagnons se lancent à sa poursuite jusqu'au-delà de l'horizon marin. Ils arrivent ainsi à Tír Fó Thuinn, « le Pays Sous les Vagues », un Autre Monde merveilleux dont le prétendu Valet Malcommode se révèle en fait être le roi. Il offre de dédommager les Féniens des tribulations qu'il leur a fait subir : Fionn se dit prêt à pardonner sans rien attendre en retour mais le premier cavalier du cheval, le plus humilié de tous, exige que des déesses soient données en mariage à ses quatorze compagnons d'infortune et que lui-même reçoive la propre épouse du roi. Cela lui est accordé… mais lorsque le groupe revient en Irlande, toutes les femmes de l'Autre Monde disparaissent subitement.

## LE MATÉRIEL GALLOIS

Le matériel gallois se révèle presque aussi abondant et aussi riche que celui de l'Irlande mais, issu de la celticité britannique plus évoluée et passée par une certaine romanisation, il présente un visage moins archaïque.

En revanche, comme il dérive directement du monde gallophone, il se rapproche immanquablement beaucoup plus du matériel de l'ancien monde celto-romain et c'est plutôt dans le matériel gallois que l'on est en droit de chercher des analogies significatives pour tenter d'interpréter le matériel du monde celto-romain, voire – mais très précautionneusement – celui des zones gallophones aux temps préromains.

Le document gallois le plus important pour l'approche de la mythologie est sans aucun doute le recueil de contes rassemblés sous le nom générique de *Mabinogion*. Il est d'ailleurs plus que cela : l'agrément qu'il offre en fait sans doute l'un des monuments littéraires de l'humanité.

Son titre, au pluriel, n'est que l'extension à tout le recueil de celui, au singulier, des quatre premiers contes : les quatre « branches » du *Mabinogi*. Le mot *Mabinogi* constitue l'évolution linguistique normale d'un antique *Maponiaca*, « histoires relatives au dieu Maponos », qui garantit déjà qu'il y a là la présentation sous forme de légendes d'un matériel mythologique préchrétien. Cette assurance est renforcée par le fait que divers protagonistes – Lleu, Lludd, Mabon, Modron… – portent encore les noms, sous une forme linguistiquement évoluée, de divinités préchrétiennes bien attestées.

Le recueil complet est conservé dans deux manuscrits qui comptent parmi les plus célèbres et les plus importants du pays de Galles : le *Livre Blanc de Rhydderch* (milieu du XIVe siècle) et le *Livre Rouge de Hergest* (fin du XIVe siècle). Quelques fragments se trouvent aussi dans des manuscrits plus anciens et témoignent que le recueil, dans son état, date au moins du début du XIIe siècle.

La première branche du *Mabinogi* conte l'histoire de Pwyll prince de Démétie.

## Pwyll prince de Démétie

Le thème du passage dans l'Autre Monde a souvent pris la forme d'une navigation au-delà de l'horizon marin, ou d'une intrusion dans la forêt, zone que l'homme ne s'est pas appropriée par la mise en culture. Cette intrusion est fréquemment le fait d'un chasseur traquant une bête surnaturelle – san-

glier blanc, cerf hors du commun, biche au bois... – et elle le met alors en présence de l'une des divinités de l'Autre Monde. C'est ainsi que, au début de ses aventures, Pwyll rencontre Arawn, le roi de l'Autre Monde (Annwn, « Tout En Dessous »), ou que, ailleurs, des saints « chrétiens » tels Eustache ou Hubert se trouvent face à face avec Dieu... La couleur des chiens d'Arawn, blancs avec des oreilles rouges, est la marque constante des animaux de l'Autre Monde dans les traditions celtes du Moyen Âge.

« Pwyll, prince de Démétie, gouvernait les sept cantons de ce royaume. Un jour qu'il se trouvait à Narberth, sa cour principale, il lui vint l'envie d'aller chasser et il choisit pour ce faire la région de Glyn Cuch. Il se mit en route ce soir-là [...] et le lendemain, à l'aube, il vint à Glyn Cuch et lâcha ses chiens dans le bois. Il sonna du cor, lança la chasse et galopa à la suite de ses chiens si bien qu'il se trouva peu après séparé de tous ses compagnons. En écoutant les abois de sa meute, il entendit alors ceux d'une autre meute qui s'approchait. Il parvint à une clairière au sol assez plat, y vit sa meute et aussi l'autre talonnant un cerf, le rattrapant et le jetant à terre au centre de la clairière.

Sans prêter attention au cerf, Pwyll regarda les chiens et de tous ceux qu'il avait pu voir jusque-là, il n'en avait jamais vu de cette couleur : ils étaient d'un blanc éclatant avec des oreilles d'un rouge tout aussi vif. Il vint à eux, les écarta, servit le cerf et donna la curée à sa propre meute.

Pendant que ses chiens se régalaient, Pwyll vit venir un cavalier monté sur un grand cheval gris pommelé. Il était vêtu d'un costume de chasse gris perle et portait un grand cor de chasse pendu à son cou. Le cavalier s'approcha de lui et dit :

– Prince, je sais qui tu es mais je ne te salue pas.

– Peut-être es-tu assez noble pour ne pas devoir le faire, répondit Pwyll.

– Pardieu, ce n'est pas ma noblesse qui me retient.

– Quoi d'autre ? interrogea Pwyll.

– Ma foi, c'est ta grossièreté et ton manque de manières.

– Quel manque de manières me reproches-tu ?

– Je n'ai jamais vu un homme assez mal éduqué qu'il repousse une meute qui a tué un cerf et qui offre la curée à la sienne propre...

– J'ai causé un tort et je suis prêt à le réparer pour apaiser la querelle.

– De quelle façon ?

– Cela dépend de ton rang car je ne sais pas qui tu es.

– Je suis roi de plein droit dans mon pays.

– Je te salue donc, roi. De quel pays viens-tu ?

– D'Annwn : je suis Arawn, le roi d'Annwn.

(R.L. Thomson, *Pwyll Pendeuic Dyuet*, Dublin, 1957, pp. 1-2)

La suite de l'histoire relate la rencontre de Pwyll et de Rhiannon, l'héritière évidente de l'antique déesse Epona (voir p.223 ss) : trois nuits de suite, Pwyll aperçoit sur la grand-route de son royaume, une mystérieuse cavalière dont la jument blanche, bien qu'elle n'accélère jamais son pas tranquille, ne peut être rejointe par aucun coursier humain. Suppliée enfin par Pwyll lui-même, la cavalière se révèle comme Rhiannon, fille d'Efydd (l'Ogmios gallois). L'affaire se termine par un mariage. Hélas, Gwri, le premier fils de Pwyll et de Rhiannon, disparaît mystérieusement la nuit même de sa naissance... et est retrouvé cinq ans plus tard. Au cours des quatre années suivantes, Gwri connaît une croissance miraculeusement rapide et le poulain né en même temps que lui devient son compagnon inséparable. Il est finalement rendu à ses parents et reçoit le nouveau nom de Pryderi, « Souci », à cause du tourment qu'il a causé à sa mère.

(R.L. Thomson, *Pwyll Pendeuic Dyuet*, Dublin, 1957, pp. 18-22)

---

Dans *Branwen fille de Llŷr*, la deuxième branche du *Mabinogi*, Brân Bendigaid, fils de Llŷr, est un géant qui règne sur la Grande-Bretagne. Il reçoit un jour la visite d'un roi « d'au-delà de la mer »,

l'Irlandais Matholwch, qui vient lui demander la main de sa sœur Branwen.

### *Branwen fille de Llŷr*

Le mariage de Branwen est vite conclu et les noces sont organisées à Aberffraw (à la fois résidence royale paradigmatique car capitale des rois de Vénédotie, puis du pays de Galles unifié jusqu'à la conquête anglaise, et située sur l'île d'Anglesey, au large des côtes occidentales de la Vénédotie).
Un autre fils de Llŷr, le toujours pernicieux Efnyssien, est absent lors de ces événements. Fâché qu'on ne l'ait pas attendu pour prendre son avis, il mutile les chevaux des Irlandais, ce qui constitue une grave offense, au point que Brân a toutes les peines du monde à éviter un conflit. À titre de compensation, il doit notamment faire cadeau de l'un de ses plus précieux trésors : un chaudron merveilleux qui ressuscite tout cadavre qu'on y plonge.
Matholwch quitte donc la Grande-Bretagne sans rancune apparente mais, par la suite, l'amertume de l'insulte essuyée lui en fait tirer vengeance aux dépens de son épouse.
Branwen réussit un jour à faire connaître à Brân les traitements indignes qu'elle subit. Brân décide aussitôt d'aller la délivrer, ainsi que le fils qui lui est né : Gwern. Il confie la régence de son royaume à un conseil de sept sages présidés par son fils Caradog (en fait, mythification d'un roi historique, Caratacos, l'un des résistants à la conquête romaine de la Grande-Bretagne), puis il rassemble tous ses guerriers pour envahir l'Irlande. Brân est si grand qu'il peut traverser la mer à gué et sa flotte d'invasion est si nombreuse qu'elle ressemble à une forêt en marche (autre mythème pancelte signalé p. 70 ss).
Des négociations de paix s'engagent d'abord et elles sont sur le point d'aboutir, quand Efnyssien, encore lui, assassine le petit Gwern : dès lors, une guerre sans merci devient inévitable.

Elle tourne longtemps à l'avantage des Irlandais grâce au chaudron merveilleux qui leur permet de rendre la vie à tous leurs guerriers tués et leurs forces aux blessés. L'anéantissement proche des Britanniques provoque à ce moment les remords d'Efnyssien : il se sacrifie en s'insinuant dans le chaudron et en le faisant éclater au prix de sa propre vie. La victoire change alors de camp. Tous les Irlandais sont massacrés, à l'exception de cinq femmes enceintes : chacune d'elles donnera naissance à un fils, s'unira incestueusement à lui et permettra ainsi le peuplement des cinq provinces d'Irlande (écho évident des mythes et rites d'hiérogamie selon lesquels les rois d'Irlande épousaient la Terre-mère de leur royaume-microcosme afin d'en assurer la fécondité et la vie). Les Britanniques ne s'en tirent guère mieux.

> « Sept hommes seulement restaient vivants et Brân lui-même avait été blessé mortellement au pied par une lance empoisonnée [...]. Il ordonna qu'on lui coupât la tête et ajouta :
>
> « Prenez ma tête et emmenez-la à Gwynfryn (l'actuel Ludgate Hill) à Londres. Vous l'y ensevelirez avec le visage tourné vers la France.
>
> Ce sera un long voyage. Vous resterez [d'abord] sept ans à Harllech, à banqueter pendant que les oiseaux de Rhiannon chanteront pour vous. Ma tête restera pour vous une compagnie aussi plaisante que lorsqu'elle était sur mes épaules. Puis vous demeurerez quatre-vingts ans à Gwales, en Pembroke : jusqu'au jour où vous ouvrirez la porte qui donne sur les Cornouailles. Vous pourrez séjourner là sans que ma tête se corrompe mais cela ne sera plus possible une fois que vous aurez ouvert cette porte. Vous devrez aller à Londres, y enterrer ma tête et puis chacun de vous ira où il voudra. »
>
> Ils coupèrent la tête de Brân et retraversèrent la mer d'Irlande, tous les sept et Branwen en huitième [...]. En route vers Harllech, ils rencontrèrent un groupe d'hommes et de femmes. « Quelles sont les nouvelles ? » demanda Manawydan. « Il n'y en a pas d'autre que celle-ci : Caswallon ab Beli s'est emparé de la Grande-Bretagne et s'est fait couronner roi à Londres. » « Qu'est-il advenu de Caradog ab Brân et des six

autres à qui, avec lui, avait été confiée l'île ? » demandèrent les sept. « Caswallon les a assaillis et les a assassinés, et le cœur de Caradog s'est brisé de désespoir quand il a vu une épée qui les tuait sans qu'on voie qui la maniait : c'était en fait Caswallon qui s'était enveloppé dans un manteau magique de sorte qu'il était invisible. Pour ce qui est de Caradog, il n'avait pas l'intention de le tuer car c'était son neveu, le fils de son cousin [...]. »

Les sept se rendirent à Harllech, se mirent à table et se servirent abondamment de nourriture et de boisson. Lorsqu'ils commencèrent à boire et à manger, trois oiseaux arrivèrent et se mirent à chanter et ils n'avaient jamais entendu d'air aussi charmant [...]. Le repas dura sept ans, après quoi ils partirent pour Gwales en Pembroke.

Ils y trouvèrent un palais royal qui dominait la mer, avec une grande salle dans laquelle ils entrèrent. Deux des portes étaient ouvertes mais la troisième, en direction des Cornouailles, était fermée. [...] Ils passèrent la nuit en fête et en banquet. Quels qu'aient été les malheurs qu'ils avaient vus, les souffrances qu'ils avaient endurées, ils n'en gardaient ni souvenir ni chagrin. Ils restèrent ainsi pendant quatre-vingts ans et ils n'avaient jamais rien connu de plus plaisant de toute leur vie. Ils ne ressentaient aucune fatigue et ils ne constataient aucune atteinte du temps sur leurs compagnons. La tête leur tenait compagnie aussi agréablement que quand Brân Bendigaid était vivant [...].

Un jour, [l'un d'eux] ouvrit la porte et regarda en direction des Cornouailles [...]. Aussitôt, tous les chagrins qu'ils avaient connus [...] leur revinrent en mémoire et ils n'eurent plus de répit avant d'avoir atteint Londres avec la tête de Brân.

Si long que fût le voyage, ils y arrivèrent enfin et l'ensevelirent sur Gwynfryn. Ce fut l'un des trois enterrements heureux et quand on la déterra, ce fut l'une des trois exhumations néfastes car aucun mal ne pouvait affecter la Grande-Bretagne tant qu'elle était enterrée là.

(D.S. Thomson, *Branuen uerch Llŷr*, Dublin, 1961)

Les trois enterrements heureux sont manifestement ceux de trois talismans protégeant la Grande-Bretagne des invasions jusqu'au jour où ils sont exhumés. L'absence de toute autre allusion ne permet malheureusement pas d'identifier les deux autres...

*Manawydan fils de Llŷr*, troisième « branche » du *Mabinogi*, propose l'histoire de la déesse Rhiannon : comment, quand elle est séparée de Manawydan, son second mari, le royaume est frappé de stérilité et n'en est guéri que quand les époux se retrouvent.

*Math fils de Mathonwy*, la quatrième branche du *Mabinogi*, met en scène les Pummeib Dôn, les cinq fils de Dôn formant le quintette qui résume l'ensemble des dieux (voir p. 266), leur sœur Aranrhod/Goewin symbolisant ici le royaume-microcosme de Vénédotie, et le fils de cette dernière, Lleu Llawgyffes, le Lugus gallois.

Le premier conte, après les quatre branches, est l'un des plus archaïques par sa forme et sa langue au sein du recueil des *Mabinogion* : *Comment Culhwch obtint Olwen* repose en effet sur l'énumération d'une série d'exigences, toutes plus fantastiques les unes que les autres, posées par le géant Ysbaddaden Pencawr pour accorder la main de sa fille Olwen au prince Culhwch. L'épisode le plus célèbre, et certainement l'un de ceux qui conservent les traits les plus sûrs de mythologie préchrétienne, est celui de la traque du sanglier Trwyth et de sa harde de laies et de marcassins qui se révèle en fait comme une des formes de la création du monde (voir p.185 ss).

Autre conte du recueil, *Le colloque de Lludd et de Llefelys* remonte au plus tôt à la seconde moitié du XIIe siècle car il montre des emprunts à l'*Histoire des rois de Grande-Bretagne* de Geoffrey de Monmouth. Il n'y a néanmoins aucun doute qu'il remanie des éléments relevant de la mythologie préchrétienne.

Enfin, parmi les autres contes du recueil des *Mabinogion*, *L'histoire de Peredur ab Efrog* constitue la version galloise des aventures de Perceval et rapporte clairement une version locale très archaïque mais mise tardivement par écrit, en l'assortissant de quelques traits empruntés à la prestigieuse version littéraire (romane) de Chrétien de Troyes.

Une autre source précieuse pour l'approche des traditions galloise se trouve dans les collections de triades : des regroupements mnémotechniques de trois figures ou trois faits présentant des traits plus ou moins analogues. À partir du XIIIe siècle, plusieurs manuscrits, dont le *Livre Blanc de Rhydderch*, rassemblent de telles collections. Certaines sont sans doute beaucoup plus anciennes.

Le pays de Galles ancien a aussi laissé un florilège extrêmement riche de poèmes. Certains, attribués à des bardes légendaires ou mythiques, tel Taliesin, s'avèrent des échos directs de croyances préchrétiennes mêlés plus ou moins maladroitement à des éléments d'érudition biblique ou littéraire.

Les poèmes attribués à Taliesin sont regroupés dans un *Livre de Taliesin*, manuscrit du milieu du XIVe siècle. Ils sont de dates très diverses mais il ne fait aucun doute que certains sont extrêmement anciens. L'un des plus célèbres est *Le combat des arbres* qui reprend son assertion fréquente d'être passé par toutes les formes de l'être et d'avoir assisté à tous les moments du monde et même aux événements antérieurs à sa création. Dans un poème archaïque, *Troupe cruelle*, le barde expose ainsi les formes multiples qu'il aurait revêtues depuis les premiers temps du monde jusqu'au temps où il est mangé par la sorcière Cyrridwen sous la forme d'une poule et où il renaît d'elle (voir p. 378 ss).

« J'ai revêtu d'autres formes :
J'ai été tacon bleu,
J'ai été chien, j'ai été cerf,

J'ai été daim dans les montagnes,
J'ai été pieu, j'ai été pelle,
J'ai été cognée bien en main [...],
J'ai été coq coloré
Régnant sur les poules caquetantes,
J'ai été l'étalon de l'écurie,
J'ai été le taureau de la ferme,
J'ai été tamis de meunier,
J'ai été semence jetée dans le sillon,
J'ai crû sur la colline.
Le semeur m'a récolté,
Il m'a mis dans le four,
Il m'a fait tomber de sa main.
Une poule m'a reçu,
Aux pattes rouges, à la crête dentelée.
Je suis resté neuf mois
Enfant à naître dans son sein [...]
j'avais été tué à ce qu'il semblait,
J'étais mort, puis à nouveau vivant.
Je chante tout ce par quoi je suis passé...

(J.G. Evans, *Facsimile and Text of the Book of Taliesin*, Lampeter, 1910, pp. 22-23)

Un autre barde légendaire est Llywarch Hen, dont les poèmes sont conservés dans le *Livre Rouge de Hergest* (fin du XIVe siècle) et par quelques fragments dans des manuscrits plus anciens. Les poèmes eux-mêmes semblent remonter au IXe siècle. Selon la légende, Llywarch aurait vécu à la fin du VIe siècle et aurait été le barde du fameux roi Urien de Rheged.

Un grand nombre d'échos de très vieilles traditions, remontant vraisemblablement à des croyances préchrétiennes, se retrouvent aussi dans des documents tardifs : récits, poèmes ou autres. Ils sont parfois très allusifs et évoquent des faits qui étaient sans doute bien connus à leur époque et dont on aimerait posséder les

détails, surtout lorsque leur cohérence avec des faits avérés garantit qu'il ne s'agit pas de fantasmes ni d'élaborations secondaires.

## LE MATÉRIEL DES AUTRES NATIONS CELTES

Les autres nations celtes qui ont survécu à l'Antiquité n'ont, pour des raisons diverses, laissé qu'un patrimoine littéraire incomparablement moins riche que ceux des Irlandais et des Gallois. Seuls l'hagiographie, le légendaire oral et le folklore ont conservé quelques éléments des anciennes croyances préchrétiennes. Ils n'en sont pas moins précieux lorsqu'ils peuvent être débusqués.

La **Galatie** a laissé une légende hagiographique, en grec, curieusement similaire à un important conte mythologique gallois.

### *La passion de saint Eustache*

Cette légende galate, connue depuis le début du VIIIe siècle, s'avère directement comparable à la première branche du *Mabinogi* gallois contant les aventures de Pwyll, jusqu'à des coïncidences onomastiques. En outre, certains noms comme celui de Tatiané pourraient être d'origine celtique.

Voici le résumé de l'histoire, emprunté au principal commentateur.

> « Au temps de l'empereur Trajan vit un homme nommé Placidas, chef de l'armée et prince du Sénat, païen mais vertueux, militaire craint des Barbares et chasseur passionné. Il organise un jour une grande chasse avec toute sa troupe dans les collines. Se lançant à la poursuite du cerf le plus grand et le plus beau, il chevauche longtemps et perd ses compagnons. Parvenu au sommet du plus haut rocher, le cerf merveilleux se dresse, immobile, face au chasseur. Placidas, s'arrêtant, le contemple, fasciné, et réfléchit quant à la manière de le saisir. Or voici que Dieu, devenu chasseur à sa place, le prend en chasse et fait alors apparaître au-

dessus des bois du cerf la forme du crucifix sacré étincelant sous l'éclat du soleil. Attribuant au cerf une voix humaine, il s'adresse à Placidas en disant : « Placidas, pourquoi me persécutes-tu ? Je suis venu personnellement me montrer à toi par ce cerf car il n'est pas convenable que tu sois l'esclave d'idoles mortes. » Placidas, saisi d'effroi, tombe de son cheval, puis, revenu à lui, demande à la voix inconnue de se révéler pour pouvoir croire en elle. Dieu se révèle : « Je suis Jésus-Christ, créateur de toute chose. » Placidas se prosterne et fait profession de foi. Dieu lui enjoint alors d'aller se faire baptiser, ce que fait aussitôt Placidas après être allé chercher sa femme Tatiané et ses deux fils.

Le prêtre qui les baptise change le nom de Placidas en celui d'Eustache, tandis que sa femme et ses enfants reçoivent les noms chrétiens de Théopista, Agapius et Théopiste. Dieu révèle ensuite à Eustache, revenu sur le lieu de l'apparition, la suite de sa destinée : « Il faut que tu viennes à bout d'une épreuve et, si tu y arrives, tu recevras la couronne de la victoire. De même que, lorsque tu guerroyais contre des hommes, tu t'appliquais à plaire à un empereur mortel, de même applique-toi à réaliser de beaux exploits contre le Diable pour conserver la foi en moi, l'empereur immortel : car il faut que tu te révèles comme un nouveau Job dans les épreuves et que tu te montres vainqueur du Diable. » [...]

Commence alors pour lui la série malheureuse. Il perd d'abord tous ses serviteurs, tous ses chevaux et tout son bétail enlevés par la peste. Puis s'étant éloigné de l'épidémie, il perd la totalité de ses biens, dérobés par des voleurs profitant de son absence, au point que lui et les siens ne possèdent plus que ce dont ils sont vêtus. Décidant de partir pour l'Égypte et s'embarquant après deux jours de route, il perd alors son épouse, retenue par le capitaine du navire – un Barbare épris de sa beauté – car il ne peut payer le transport. Prématurément débarqué, il voit enfin ses deux enfants qui disparaissent, enlevés l'un par un loup et l'autre par un lion.

Ainsi dépouillé de tout et seul, Eustache se lamente sur son sort et arrive à un village nommé Badissos où il travaille pour être nourri. Il y reste quinze ans, à garder les champs, tandis que ses fils, qui ont été tous deux sauvés des fauves, sont éle-

vés dans des villages différents et que sa femme, emmenée par le Barbare dans son pays étranger, est préservée grâce à Dieu de toute souillure pendant cette période.

Or voici que les Barbares dont la femme d'Eustache habitait le pays se soulèvent et enlèvent aux Romains un territoire considérable. Dans ce grand tourment, l'empereur se souvient de Placidas, du fait que celui-ci avait accompli si souvent de beaux exploits contre les ennemis. Il dépêche alors dans tout l'empire des messagers à la recherche du grand guerrier. Au moment où deux d'entre eux arrivent à Badissos, Eustache entend la voix du Ciel lui dire : « Sois confiant, Eustache, car c'est maintenant que tu vas être rétabli dans ton état premier et ton nom sera célébré de génération en génération. » Les deux messagers le reconnaissent à une cicatrice et le convainquent de le suivre. Il est ramené à l'empereur qui lui rend sa dignité de chef d'armée. Il part à la guerre et libère les territoires dont les Barbares s'étaient emparés. Les vainquant et dévastant tout leur pays, il décide de les anéantir plus loin encore et arrive ainsi dans le village où sa femme qui, malgré sa grande beauté, a pu grâce à Dieu rester chaste, vit dans un jardin dont elle garde les fruits.

Ce sont alors les grandes retrouvailles successives : d'abord les deux fils, dont Eustache ignorait qu'ils faisaient partie de ses recrues, puis le mari et la femme, qui insiste encore une fois sur sa chasteté préservée, enfin les parents et les enfants. Eustache organise une grande fête et remercie Dieu. Puis, ayant soumis la totalité du pays des Barbares, il revient paré d'une grande victoire, rapportant un riche butin et de nombreux captifs. Et, à son retour, l'empereur se porte au-devant du chef victorieux et organise un triomphe.

Mais l'empereur a changé pendant la guerre : ce n'est plus le bon Trajan mais le vil Adrien. Le lendemain, Eustache, se refusant à sacrifier aux idoles dans le temple d'Apollon, est condamné à mort avec sa famille et tous subissent le martyre.

(C. Vielle, *D'un mythe celtique à un roman hagiographique galate*, dans *Ollodagos*, 1988-1990, I, pp. 75-109)

La **Cumbrie**, très tôt disparue, n'a rien laissé si ce n'est un poème épique relatant une guerre malheureuse contre les envahisseurs anglo-saxons : le *Gododdin*.

Le cornique des **Cornouailles** ne se distingue réellement du breton qu'au XIIe siècle. Si les plus anciens stades de la langue sont à peu près connus, il ne subsiste aucune trace de textes littéraires antérieurs au XVe siècle.

Le matériel qui intéresse le mythologue est maigre : quelques traces dans les mistères et dans l'hagiographie, quelques légendes locales conservées oralement. Il peut néanmoins être rappelé que la célèbre romance de Tristan et Iseult semble être d'origine cornouaillaise : Tristan est censé être le fils ou le neveu d'un roi Marc Conomor qui a régné en Cornouailles vers la fin du VIIe siècle.

En **Armorique**, le vieux breton, antérieur au XIIe siècle, a laissé de nombreuses preuves d'une littérature abondante et variée. Le fait que le plus ancien texte connu soit, au VIIIe siècle, un fragment d'un traité de médecine, témoigne de sa diversité. Les ravages des invasions scandinaves ont malheureusement fait disparaître la plupart des manuscrits mais leur existence est attestée par de nombreuses allusions et il est même quelquefois possible de se faire une idée de leur forme à travers des traductions latines. Ils apparaissent alors très proches des productions galloises de la même époque : le plus souvent eulogies guerrières des rois et des princes.

Par la suite, l'héritage conceptuel s'est surtout maintenu dans les traditions populaires. Une partie s'est infiltrée dans l'hagiographie régionale et un bon nombre de vies de saints conservent ou intègrent encore des thèmes manifestement préchrétiens.

## *Vie de saint Hervé*

La vie d'Hervé date du XIIIe siècle dans son état actuel mais elle utilise incontestablement des documents bien plus anciens et apparaît empreinte de souvenirs mythologiques préchrétiens. On peut en effet établir un parallèle exact entre la conception du saint et celle de Gwri/Pryderi dans le *Mabinogi* gallois et, par là, la relier à l'iconographie de l'antique Epona (voir p. 233 ss).
Un autre passage évoque un démon Huccan qui a été bien reconnu comme une démonisation du dieu Lugus. En témoignent son nom – *Huccan* signifie « le Jeune Porc » et Lugus est par ailleurs connu sous l'épithète Moccus, « Porc », à l'époque celto-romaine – et sa capacité à exercer excellemment tous les métiers, encore une fois comme le dieu (voir p. 262 ss). Le Rocher d'Huccan a gardé son nom jusqu'à aujourd'hui : c'est la pointe de Roz-Huzan à Brest (Finistère).

> « Sur l'ordre d'une révélation venant d'un ange, Hervé se rendit à la demeure de saint Majan, qui avait parmi ses serviteurs un démon d'apparence humaine. Majan fit comparaître tous ses domestiques et chacun à son tour dut décliner son nom, son origine familiale et d'où il venait. Le dernier, épouvanté à la vue du saint, déclara en tremblant : « Je m'appelle Huccan ; c'est d'Irlande (d'outremer) que je suis venu ici. Je sais travailler le métal, le bois et la pierre. Je suis également bon marin et je sais faire tous les tours de magie... »
> Saint Hervé dit alors : « Allons donc, mon frère Majan, trouver le saint abbé Goëznou et emmenons ce démon enchaîné. Goëznou nous dira ce que nous devons en faire. »
> Arrivés chez Goëznou, ils lui montrèrent le démon. Le saint abbé leur dit : « Allez le précipiter dans les profondeurs de la mer et interdisez-lui de revenir désormais sur la terre chrétienne. »
> Oh, le tumulte de la mer quand on y précipita Huccan, ce démon qui a laissé son nom au Rocher d'Huccan... !

(A. Le Moyne de la Borderie, *Saint Hervé*, dans *Bulletins et Mémoires de la Société d'Émulation des Côtes-du-Nord*, 1891, XXIX, p. 272)

La littérature orale a aussi conservé des traditions, de manière parfois étonnamment fidèle jusqu'à aujourd'hui.

## Yannig Skolan

Le caractère pancelte de la figure de Merlin transparaît notamment à travers la figure de Yannig Skolan, commémorée par plusieurs complaintes armoricaines. La plus célèbre est celle que propose Théodore Hersart de la Villemarqué dans son fameux *Barzhaz Breizh*, mais cette « reconstruction » littéraire n'est pas un faux absolu comme il a été longtemps affirmé. Elle est bien fondée sur une complainte recueillie ingénument en 1839 et une quinzaine d'autres, tout aussi indubitablement traditionnelles, ont été retrouvées depuis lors.

L'histoire est celle d'un homme maudit par sa mère et voué à la damnation éternelle pour une série de faits atroces : incendie, viol, meurtre et destruction d'un livre précieux... Rien apparemment ne signalerait ce Yannig Skolan pour autre chose qu'un criminel ayant marqué la mémoire populaire si plusieurs coïncidences ne venaient rehausser son rang et sa dignité.

D'abord et surtout l'Armoricain Yannig Skolan apparaît prolonger une figure beaucoup plus ancienne, sans doute antérieure d'un bon millénaire. En effet, le *Livre Noir de Carmarthen*, l'un des manuscrits les plus vénérables du pays de Galles, conserve un poème de langue et de forme très archaïques dans lequel se découvrent déjà le nom – sous la forme *Yscolan* – et les principaux traits de l'histoire. Mieux que cela, les complaintes armoricaines conservent encore à peu de chose près le vers initial du très vieux poème gallois (gallois *Du dy*

*uarch du dy capan...* / breton *Du e' da varch ha du out-te...*). Voici la traduction d'une version originale recueillie en 1959 à Peumerit (Finistère) :

« – Noir est ton cheval, noir toi-même.
D'où venez-vous et où allez-vous ?
– C'est du Purgatoire que je viens,
C'est vers l'Enfer que je vais.
– Mon pauvre filleul, retournez sur vos pas
Et je demanderai pour vous le pardon.
Ma pauvre commère, que vous êtes dure
Que vous ne pardonniez pas à votre enfant.
– Comment, Dieu, lui pardonnerais-je
Les malheurs qu'il m'a faits ?
Il a incendié sept églises paroissiales,
Il a brûlé dix-huit bêtes à cornes.
Ce ne fut pourtant pas son plus grand péché.
Il a perdu mon petit livre
Écrit avec le sang de notre Sauveur.
Ce fut là son plus grand péché.
– Votre petit livre n'est pas perdu.
Il se trouve à trente brasses au fond de la mer,
Dans la gueule d'un petit poisson qui le garde.
Taisez-vous, ma mère, ne pleurez pas.
Il n'y manque que trois feuilles mouillées :
Une par l'eau, une par le sang,
Une par les larmes de vos yeux.

Comme il avançait sur le chemin,
Il rencontra son parrain.
– Blanc est ton cheval, blanc toi-même.
D'où venez-vous et où allez-vous ?
– Je viens du Purgatoire,
Je vais au Paradis
Avec la bénédiction de ma mère
Car moi, je l'ai [reçue].

(G. Lomenec'h – A. Brosset, *Lais bretons*, Paris, 2000, pp. 36-37)

De nombreuses coïncidences ont aussi été relevées entre les fautes de Skolan et celles de Merlin ou de ses analogues : comme eux, Skolan est responsable de la mort de ses parents, il a jeté à l'eau un livre précieux, il a connu un temps d'égarement qui l'a fait vivre en sauvage dans les arbres, il meurt transpercé par un pieu...

Tant que les structures culturelles sont restées assez fortes, l'**Écosse** a fait partie du monde irlandais. Le vieil irlandais, le moyen-irlandais et l'irlandais classique y ont eu cours comme en Irlande. Ce n'est qu'au XVIIe siècle, lors de la ruine de l'irlandais classique et de la fragmentation dialectale dues aux désastres politiques en Irlande, que l'erse ou gaélique d'Écosse se différencie définitivement.

Pour ce qui est de la littérature, les clans d'Écosse semblent avoir gardé, plus que l'Irlande, la vieille préférence pour une transmission essentiellement orale de la tradition. De fait, les textes en irlandais ou en erse y sont très rares avant le XIXe siècle. Alors que les grandes légendes traditionnelles se transmettaient fidèlement de bouche à oreille, les seuls textes connus sont quelques rares poèmes à connotations politiques. Ce sont donc surtout les grands efforts de collecte des traditions orales qui fournissent les moissons les plus riches, et ce jusqu'en des temps encore très récents.

Le manx de l'**île de Man** n'est en réalité qu'un dialecte écossais, c'est-à-dire que, comme l'erse, sa différenciation de l'irlandais ne remonte qu'au XVIIe siècle. Par ailleurs, l'absence depuis le IXe siècle d'une aristocratie mannophone capable d'entretenir des bardes de cour et aussi évidemment la faiblesse numérique de la population de l'île n'ont jamais permis une véritable éclosion littéraire. La tradition orale a préservé jusqu'au XVIIIe siècle le souvenir des grandes épopées irlandaises mais le seul livre digne de ce nom est... la traduction en manx du *Common Prayer Book* anglican.

## L'île de l'Autre Monde

Si pauvre que soit le patrimoine littéraire de Man en manx, le souvenir de l'ancienne dédicace de l'île au dieu de la mer ne s'y est pas perdu. Ce dieu est en effet canoniquement appelé « le Mannois fils de l'Océan » aussi bien dans la mythologie préchrétienne de l'Irlande que dans celle du pays de Galles, et il est toujours réputé avoir l'île de Man pour l'une de ses résidences.

La ballade qui suit est conservée par deux manuscrits du XVIIIe siècle, aujourd'hui au Manx Museum de Douglas, mais son existence est attestée depuis au moins le XVe siècle.

> « C'est le petit Manannan mac y Leirr qui fut le premier souverain de l'île de Man mais, pour ce que j'en sais, ce n'était qu'un païen.
> Il ne la défendait pas par le glaive ni par l'arc et les flèches : s'il voyait des navires qui voulaient l'attaquer, il la dissimulait dans le brouillard.
> [Il pouvait aussi forger l'illusion d'une immense armée de guerriers prête à la défendre (le texte de la ballade est ici corrompu et ne se laisse pas traduire littéralement)].
> Le tribut que tout un chacun sur l'île devait lui verser était une brassée de roseaux verts qu'il fallait lui livrer, en vérité, à la Saint-Jean.
> Les uns, portant leurs roseaux, grimpaient au sommet du mont South Barrule, d'autres laissaient les leurs plus bas, sur le mont Keamool, pour Manannan.
>
> (R.L. Thomson, *The Manx Traditionary Ballad*, dans *Études Celtiques*, 1960-1961, IX, pp. 525-529)

# CE MONDE ET L'AUTRE. LES DIEUX ET LEUR ŒUVRE

L'image que les Celtes anciens se faisaient de l'univers reposait sur deux principes métaphysiques :

– chaque élément du monde (microcosme) fonctionne selon les mêmes lois que l'univers entier (macrocosme) et toute description de l'un s'applique aussi aux autres ;

– l'être procède du non-être et non l'inverse.

Le non-être est l'infinité des possibles non réalisés et qui n'existent donc que virtuellement ; l'être est l'un des mondes possibles effectivement réalisé.

Notre monde n'est donc pas opposé à un paradis supérieur et à un enfer inférieur : il l'est à un Autre Monde du non-être dont la localisation est assimilée à tous les « ailleurs » que nous sommes incapables d'atteindre tant que nous existons physiquement : le ciel, l'horizon, le dessous de la terre, le fond des mers et des lacs…

Pour qu'un des mondes possibles soit créé, il faut qu'une puissance (les dieux) réussisse à surmonter la tendance natu-

relle du non-être à rester seulement virtuel. Cette propension à la non-existence est mythologiquement représentée par les démons. La création du monde est donc symbolisée par une victoire des dieux sur les démons, et la fin du monde – quand l'effort créatif des dieux s'interrompra – par leur défaite et la victoire des démons.

La création d'un monde implique aussi la matérialisation de ce qui le distingue de l'Autre Monde :

– le temps-durée ;

– les dimensions de l'espace, verticale (érection d'un axe soutenant la voûte céleste) et horizontale (jusqu'aux « quatre coins du monde ») ;

– le jaillissement de la source cosmique d'où découlent toutes les eaux vives qui vivifient le monde (et qui symbolise la science divine seule capable d'assurer l'existence du monde).

Le bon fonctionnement de notre monde induit enfin la mise en place du système qui l'assure. Selon les conceptions indo-européennes, ce système est la complémentarité des fonctions sociales : le clergé fixe les règles car c'est lui qui connaît les lois divines ; le roi et la noblesse veillent à l'application de ces lois et protègent le bon fonctionnement de la société ; le tiers état produit la subsistance pour tous. La création de notre monde a donc aussi pris la forme d'une « sociogonie » mettant progressivement en place le système social.

## POLYTHÉISME ET MONOTHÉISME

La mythologie des Celtes, comme celle de la plupart des peuples anciens, était polythéiste. Encore faut-il bien comprendre le sens de cette pluralité de dieux.

Le concept même de « dieu » exige que la divinité soit définie comme absolue. Il n'y a dès lors pas de différence essentielle entre monothéisme et polythéisme, si ce n'est que l'un conçoit la divinité comme unique et absolue tandis que l'autre s'adresse à elle sous plusieurs noms selon ses divers modes d'action, jusqu'à personnifier ces derniers et prêter à chacun d'eux un caractère et des aventures spécifiques. Le Grec identifiera ainsi les instincts sexuels à Aphrodite, la puissance de la mer à Poséidon, les vertus fécondes de la terre cultivée à Déméter, etc. Et comme les modes d'action de la divinité sont, par définition, infinis, tous les polythéismes imaginent un nombre infini de « dieux » et de « déesses »…

Il n'en est pas moins vrai que la religion et la pratique communes en viennent très vite à oublier que ce ne sont là que des aspects de la divinité absolue et à concevoir les mythes et les cultes comme ceux de dieux et de déesses spécifiques, aux pouvoirs paradoxalement limités.

## LA DIVINITÉ ET L'ACTION DIVINE

Tout comme un écrivain n'est véritablement écrivain que quand il écrit, un peintre vraiment peintre que lorsqu'il peint ou un roi pleinement roi que s'il gouverne un royaume, un dieu qui ne fait rien n'est pas dieu : il n'existe comme dieu que s'il agit en tant que tel et pose une action divine.

Pour la métaphysique comme pour la mythologie, la seule action divine, même si elle revêt par définition une infinité de formes, consiste à faire exister un (ou des) monde(s). Un monde n'existe bien sûr que grâce à l'intervention de la divinité, mais cette dernière elle-même n'est que parce que le(s) monde(s) existe(nt).

L'une des expressions mythologiques les plus communes de ce théologème est l'affirmation que le dieu père de tout est à la fois le père de la déesse-mère incarnant le monde – c'est lui qui crée

le monde –, son époux – c'est lui qui féconde incessamment le monde pour en assurer le cycle vital – et le fils – puisqu'il n'existe qu'à travers le monde qu'il crée.

Ce mythème permet en même temps d'affirmer que les dieux ne sont évidemment pas soumis aux lois naturelles et que leur mode de fonctionnement se situe au-delà des possibilités d'entendement humaines : dans notre monde, il n'est pas possible d'être le fils de sa propre fille, ni même d'imaginer comment cela peut se faire.

## MACROCOSME ET MICROCOSME

Aucun système social ne peut fonctionner, aucun individu ne peut même vivre dans un monde illogique ou incompréhensible, dans lequel quoi que ce soit pourrait n'avoir pas de cause nécessaire. Toute mythologie offre donc, dans son ensemble, une explication de l'univers rigoureusement cohérente, logique et complète, du moins pour la mentalité préscientifique à laquelle elle s'adresse.

Le besoin de trouver des lois absolument *nécessaires* implique dès lors qu'elles soient universelles et applicables à tous les éléments de l'univers, de sa totalité à la plus infime de ses fractions.

Il en résulte l'une des clefs essentielles de la pensée mythologique archaïque : la correspondance exacte qu'elle postule entre le macrocosme – l'univers dans sa totalité – et les microcosmes que sont tous et chacun des éléments qui le composent. Cela permet à la spéculation mythologique archaïque de projeter sur le macrocosme et sur les microcosmes qu'elle n'est pas capable d'appréhender convenablement – du fait des limites de sa science – des processus « microcosmiques » qu'elle considère universels.

## LA FONCTION CRÉATRICE

L'un de ces processus les plus fondamentaux est celui de la création.

La pensée mythologique archaïque sait comment, en ce monde, l'homme et les animaux parviennent à « créer » des êtres nouveaux par engendrement sexuel. Elle va donc, selon sa logique, projeter le même procédé créateur au niveau macrocosmique.

Mais l'observation archaïque ignore l'ovulation féminine et, rejoignant d'ailleurs ce qu'elle constate dans cet autre microcosme qu'est le règne végétal, elle partage les responsabilités des deux sexes en deux parts nécessaires : le mâle est ainsi l'initiateur actif qui pose l'acte générateur en éjaculant un germe de vie par son sperme ; la femelle est l'incubatrice passive qui nourrit ce germe jusqu'à l'incarner dans un nouvel être viable. Tous deux s'avèrent ainsi également nécessaires : sans semence mâle dans son sein, la femelle reste stérile et hors de l'utérus féminin, la semence mâle ne peut pas s'incarner. Dans le règne végétal, un sol sans graines ni semences reste nu, tandis qu'une graine ou une semence ne germent pas hors de terre…

Au niveau macrocosmique, la pensée mythologique archaïque partage similairement la fonction créatrice entre un principe mâle (la divinité) assurant activement la conception du monde et de chacun de ses éléments (aux deux sens, intellectuel et physiologique, du verbe « concevoir ») et un principe féminin (Mère Nature) menant à bien la gestation et l'incarnation du monde et de chacun de ses éléments.

Les modes de l'action divine sont, par définition, infinis et infiniment divers : la mythologie polythéiste les représente donc par un nombre infini de dieux mâles. De son côté, Mère Nature revêt aussi une infinité de formes mais elle reste matériellement unique – un tout, le monde – : la mythologie polythéiste imagine donc corollairement un nombre infini de déesses qui ne sont toutes que des visages particuliers de la Nature naturante, c'est-à-dire de la nature mère de tout ce qui existe dans le monde.

## L'ÊTRE ET LE NON-ÊTRE

Il y a en théorie – virtuellement – une infinité de mondes ou d'êtres possibles. Chacun d'eux n'a qu'une probabilité infinitésimale d'exister et d'échapper au non-être de la virtualité mais, si incommensurablement réduites que soient leurs probabilités d'existence, il est impossible que certains d'entre eux n'atteignent pas à l'être : l'existence de notre monde en est d'ailleurs une preuve indubitable.

La représentation que les Celtes anciens se faisaient du temps éclaire leur adhésion à ces concepts.

Quelle que soit notre croyance ou notre incrédulité, nous vivons aujourd'hui au gré d'un double calendrier. À côté de l'année civile qui déroule ses douze mois et ses cinquante-deux semaines du 1er janvier au 31 décembre, l'héritage religieux du passé la brise en fêtes et traditions qui font que tous, et pas seulement les bons catholiques, nous fêtons de grand cœur les Rois, les cloches de Pâques, la Noël et quelques autres dont la rencontre des défunts au début de novembre.

Les Celtes anciens ont connu pareillement cette double division du temps. À côté du calendrier civil, reçu sans doute des Romains, les Gaulois ont conservé très tard un calendrier « druidique », religieux. Quelques exemplaires fragmentaires en ont été retrouvés, dont un à Coligny (Ain), assez bien préservé pour en avoir permis la reconstitution exacte.

S'il réussit à combiner exactement la différence entre les cours de la Lune et du Soleil et l'inexactitude de l'année solaire (trois cent soixante-cinq jours et un quart… à peu près), c'est au prix d'un agencement complexe organisant des siècles de trente ans subdivisés en six lustres de cinq années.

Un tel calendrier révèle deux principes majeurs. Le premier est celui qui veut que tous les microcosmes, temporels et autres,

soient bâtis sur le même modèle, qui est aussi, évidemment, celui du macrocosme : une journée déroule l'aube, le jour, le crépuscule et la nuit comme une année aligne le printemps, l'été, l'automne et l'hiver ou comme une vie comprend l'enfance, l'âge mûr, la vieillesse et la mort. L'autre principe est une réflexion métaphysique sur l'être et le non-être : lequel des deux précède l'autre ? Et là, un peu contre notre sens commun qui fait de la mort la suite de la vie, du soir et de la nuit la fin de la journée, mais, il faut le dire, en bonne logique métaphysique, les Celtes considèrent que l'être procède du non-être et non l'inverse.

Le non-être est ce qui n'existe pas mais où tout est « possible ». L'être, quel qu'il soit, n'est que l'actualisation de l'un de ces infiniment innombrables « possibles » : il est donc contenu en puissance dans le non-être et en procède indéniablement.

En vertu de cela, les Celtes concevaient leurs microcosmes temporels très différemment de nous : puisque le non-être doit précéder l'être, ils situaient la nuit avant le jour, la non-vie avant la naissance de la vie, l'hiver avant l'été… César lui-même en témoigne dans ses commentaires sur la guerre des Gaules :

> « Tous les Celtes se prétendent issus de Dispater (le dieu qui gouverne l'Autre Monde) : c'est, disent-ils, une tradition des druides. En raison de cette croyance, ils mesurent le temps non pas d'après le nombre des jours mais d'après celui des nuits, et les anniversaires de naissance, les débuts des mois et des années sont comptés en faisant commencer la journée à la tombée de la nuit.
>
> (L.A. Constans, *César. Guerre des Gaules*, Paris, 1926, p. 189)

Encore aujourd'hui, les derniers celtophones à avoir conservé leur langue en gardent le souvenir : demain se dit *antronoz*, « la nuit prochaine », en breton et la semaine se dit *wythnos*, « huit

nuits », en gallois, tout comme un festival de neuf jours, une neuvaine, se disait *decamnoctiaca*, « dix nuits », en gaulois (et ne nous étonnons pas de ces chiffres: nous-mêmes ne mettons-nous pas la semaine prochaine « dans huit jours » et ne comptons-nous pas « une quinzaine » pour les quatorze jours de deux semaines?)…

En vertu de ces conceptions, tout comme l'obscurité de la nuit précède la lumière du jour ou comme une naissance ne donne le jour qu'après une « nuit » de non-vie, cette saison morte et obscure qu'est l'hiver commençait l'année et y précédait la luminosité et la vie de l'été.

Le début d'une autre saison avait sans doute été originellement fixé au solstice d'hiver mais, pour des raisons que nous ne comprenons pas bien, il a été remonté arbitrairement au 1er novembre qui, ne l'oublions pas, commençait en fait au coucher du soleil le 31 octobre. C'était ainsi cette nuit des « calendes d'hiver », avant le lever du soleil au matin du 1er novembre, qui formait césure entre la fin de l'année précédente et le début de l'année nouvelle. Et comme chaque année était tenue comme un microcosme temporel, il était censé y avoir entre la fin de ce temps et le début de l'autre un intervalle de non-temps: un instant où l'être de notre monde, qui n'existe que dans le temps, entrait en contact avec le non-être de l'Autre Monde qui a comme caractéristique nécessaire de se situer en dehors du temps.

C'était dès lors la nuit où les résidents de l'Autre Monde – dieux, démons, morts, non-nés – pouvaient rencontrer ceux de notre monde : nous, les vivants.

En Armorique, il était naguère d'usage, aux calendes d'hiver (*kalagoañv*), d'allumer un grand feu dans l'âtre. Ce feu ne devait servir ni à cuire des aliments ni à se chauffer. Aucun vivant ne

venait s'asseoir autour et l'on ne suspendait aucune marmite. On s'abstenait aussi de prendre aucune espèce de nourriture après le dîner : ce qu'auraient consommé les vivants aurait frustré, disait-on, les défunts qui, eux, passeraient la nuit à se chauffer et à se régaler dans leur ancienne demeure. Et il n'était pas rare que les gens de la maison entendissent remuer les escabeaux et constatassent le matin que les visiteurs nocturnes avaient changé les assiettes de place sur le vaisselier. Les enfants qui allaient chanter de porte en porte la complainte des trépassés (*gwerz an anaon*) ont souvent senti passer sur leur cou l'haleine froide des morts qui se pressaient en foule derrière eux et, souvent aussi, ils ont entendu les feuilles mortes bruire dans les sentiers sous les pas de fantômes invisibles.

En Irlande, où les anciennes traditions sont restées également vivantes, la nuit des calendes d'hiver porte encore le même nom qu'en gaulois : nos ancêtres l'appelaient Samonios, les Irlandais l'appellent Samhain, qui en est la forme évoluée au cours du temps (et orthographiée selon les conventions surréalistes de leur langue !). Et dans les campagnes irlandaises, on croit encore que pendant la nuit de Samhain, toutes les portes de l'Autre Monde sont ouvertes et que ceux qui y résident en sortent alors librement. Chaque maison se prépare pour recevoir les défunts de la famille : un bon feu est allumé, la table reste couverte de mets après le dîner et on place une bougie à chaque fenêtre pour guider les revenants. La soirée des vivants est courte et ils vont vite se cacher dans leur lit mais ils profitent avant cela de la sortie hors du temps pour interroger l'avenir à travers divers jeux de divination : par exemple, les fillettes, les yeux bandés, choisissent entre trois soucoupes. Une coupelle vide les annonce vieilles filles, celle où repose une alliance leur promet le mariage, celle qui contient de la terre menace leur santé. Beaucoup évitent de sortir cette nuit-là

de peur d'être entraînés dans l'au-delà. D'autres encore déposent des navets qu'ils ont évidés et taillés en forme de chandelles pour effrayer les passants et leur rappeler les périls de cette nuit.

Même si nos régions ont perdu depuis de nombreux siècles leur langue celtique, ces pratiques y sont restées longtemps en vigueur. Un témoignage les atteste encore il y a moins d'un siècle dans les campagnes wallonnes :

> « Un jeu d'adultes, assez sinistre et peu charitable, le jeu de la betterave évidée, est diversement désigné selon les régions : ici la « tête de mort », là « la sorcière », ailleurs la « lumerotte », comprenez le feu follet. Adroitement, de la lame de son couteau, on évide une belle betterave en ayant soin d'y pratiquer les ouvertures qui simulent les orbites, le nez et la bouche. On fixe à l'intérieur un bout de chandelle que l'on allume lorsqu'on va placer ce macabre dispositif en un endroit obscur, mal famé, où les villageois craignent de passer quand la nuit est tombée. À un tournant de la route ou du sentier, l'effet est saisissant : on peut croire à une tête de mort, à un revenant. L'effet est complet si la flamme vacille ou si l'ensemble a quelque mobilité : si, par exemple, il est fixé à une tige végétale ou suspendu.
>
> (C. Sterckx, *Halloween, le jour des morts*, dans *Agenda Interculturel*, 2005, 230, pp. 9-10)

Il faut signaler, mais nous y reviendrons (voir p. 341 ss), que pour les anciens Celtes l'âme était identifiée à une étincelle de feu vital et qu'elle était située dans la tête.

Il est loin d'être invraisemblable que ce fut l'attachement irréductible des populations rurales à leurs superstitions préchrétiennes qui a amené l'Église à reprendre à son compte le jour des morts du vieux fonds celte : en le christianisant comme fête de « tous les saints » et en lui subordonnant secondairement le jour de tous les morts, sauvés et damnés, reculé au 2 novembre, elle

sauvait la face et retournait à son profit la vieille croyance peu catholique. Elle a souvent pratiqué de la sorte et ses autels honorent ainsi bon nombre de vieilles divinités païennes déguisées en saints : Bélénos est devenu saint Belin, Lugus saint Lugle, Brighid sainte Brigide, Ana sainte Anne, etc.

Si les vieilles coutumes paysannes se sont doucement éteintes chez nous et même dans une grande partie des vieux pays celtes au cours du siècle passé, la misère et la famine ont chassé un grand nombre d'Irlandais et d'Écossais vers le Nouveau Monde à la fin du XIXe siècle. Issus le plus souvent des couches les moins évoluées des régions les plus reculées, ils ont emporté avec eux un grand nombre de coutumes et de légendes ancestrales. Parmi elles, celles qui étaient attachées au jour des morts… et quelles belles lumerottes ils ont pu faire quand ils ont trouvé des terres à citrouilles !

Il a suffi ensuite que certaines sociétés commerciales s'en emparent pour que les formes américanisées de la coutume s'implantent chez nous : qui n'allume pas ses citrouilles le soir d'Halloween ? Quels enfants ne reprennent pas à leur compte la nouvelle version des quêtes costumées de Toussaint : en place des vieux chants, la question-menace *Trick or treats* ? « mauvais sort ou friandises ? »…

## L'AUTRE MONDE ET LE NÔTRE

L'étymologie apporte la preuve que les Celtes anciens désignaient notre monde au moyen de trois termes que l'on a presque toujours tenus pour antithétiques alors qu'il faut plutôt les considérer comme pratiquement synonymes : chacun d'eux définit en effet notre monde par l'une de ses caractéristiques essentielles et implique corrélativement la croyance en un Autre Monde marqué des caractéristiques inverses.

Ces trois termes sont bien attestés dans les langues de toutes les cultures celtes.

Le premier est fondé sur une racine *alb-*, « blanc, brillant, lumineux », qui figure notamment dans plusieurs épiclèses gauloises, toutes attachées à un dieu identifié à Apollon : Albios « (Celui) de ce Monde », Albiorix « le Roi de ce Monde », etc. Il se retrouve en gallois comme *elfydd* « (notre) monde » et *elfydden* « région de notre monde » ; en irlandais dans Albu, la forme la plus ancienne pour désigner la Grande-Bretagne. Son acception au sens de « notre monde clair » correspond à un processus sémantique dont on connaît des parallèles par exemple en sanscrit – où le mot *lóka* « monde » dérive d'une racine porteuse du même sens « clair, brillant » – ou en slave – le mot russe *svét* signifie à la fois « clarté » et « monde » et l'expression *bel'i svét*, « *svét* blanc », désigne traditionnellement notre monde par opposition à l'autre *tot svét*, « ce *svét*-là ».

Le deuxième terme est *dubno-/dumno-* qui a pour premier sens « (situé) en bas » et en est naturellement venu à désigner notre monde d'ici-bas dans toutes les langues celtiques. Il se retrouve en gaulois dans des anthroponymes et des toponymes divers, dont par exemple Dumnorix « Roi en ce Bas Monde ». L'irlandais connaît parallèlement *domhan* « le monde » et *doimhin* « profond, bas » et s'il n'apporte pas de forme analogue à Dumnorix, il compte un anthroponyme fréquent, Domhnall, qui en est pratiquement synonyme : « Prince en ce Bas Monde ». De leur côté, toutes les langues brittoniques ont gardé *dumno-* au sens de « bas, profond » – breton *don*, cornique *down*, gallois *dwfn* – et le breton (Denoual) et le gallois (Dyfnwal) connaissent des anthroponymes synonymes de l'irlandais Domhnall et formés de la même façon que lui.

Le troisième terme, *bitu-*, est connu notamment en gaulois par de nombreux anthroponymes, dont Biturix « Roi du Monde » également attesté comme ethnonyme pour le peuple qui a laissé son nom au Berry et à Bourges. Il a survécu dans toutes les langues celtiques postérieures – breton *bed*, cornique *bŷs*, gallois *byd*, irlandais *bith*... Son étymologie indique qu'il dérive d'une racine signifiant « vivre » et qui le signale comme désignant « le monde des vivants » et plus précisément « le monde où la vie a une durée temporelle », car toute vie est en effet synonyme de durée limitée.

Ces trois caractéristiques prêtées à notre monde – luminosité, situation ici-bas et inscription dans la durée – impliquent évidemment que l'Autre Monde est obscur, ailleurs qu'ici-bas et hors du temps.

Une première méprise fréquente est celle qui voit en *dubno-* une désignation de l'Autre Monde : il apparaît en effet qu'il y avait une distinction très nette entre notre monde d'ici-bas et un Autre Monde situé encore plus bas.

De fait, la tradition galloise connaît un nom, Annwn, pour désigner l'Autre Monde situé sous le nôtre, ainsi qu'en témoignent par exemple ces vers d'un très vieux poème attribué au barde mythique Taliesin :

> En Annwn en dessous de notre monde (*elfydd*),
> Dans l'air au-dessus de notre monde.

Une seconde méprise est celle qui imagine que les trois termes *albios*, *dubnos* et *andedubnos*, ou une triade analogue, signaleraient une adhésion celte au concept des trois mondes attesté ailleurs dans l'espace indo-européen, soit un paradis céleste pour les dieux et les bienheureux, une œcoumène terrestre pour les vivants et un enfer souterrain pour les démons et les damnés pri-

vés d'accès au paradis supérieur : la tripartition est bien attestée dans les traditions celtes mais elle ne concerne jamais que notre monde, divisant celui-là en voûte céleste, terre ferme et mers. Néanmoins, l'absence de formulation explicite n'exclut pas pour autant la croyance en un séjour paradisiaque des dieux et des bienheureux, voire d'un enfer pour les autres défunts.

Quoi qu'il en soit, les oppositions essentielles entre notre monde et l'autre sont bien attestées :

### Procope de Césarée, Histoires

Au VIe siècle de notre ère, cet historien byzantin reproduit, dans son récit des guerres gothiques, une série de « on-dit » sur la Grande-Bretagne qui ressortissent à l'évidence de la mythologie.

L'un d'eux décrit la Grande-Bretagne comme un microcosme partagé en deux parties, « crue » et « cuite » selon la terminologie lévi-straussienne et correspondant manifestement à l'opposition entre le monde des vivants et l'Autre Monde de la non-existence, surtout si l'on se rappelle que les serpents sont régulièrement tenus comme des âmes désincarnées dans les traditions celtes :

> « À l'ouest de l'île de Brittia (la Grande-Bretagne), des hommes ont construit il y a très longtemps un grand mur qui coupe l'île en deux parties. La nature et l'atmosphère sont totalement différentes de part et d'autre de ce mur.
>
> En effet, au levant de l'île, l'air est pur et sa température change [normalement] selon le cours des saisons : elle est chaude sans excès en été, fraîche en hiver. De nombreux hommes vivent là de la même manière que tous les autres hommes. Les arbres bourgeonnent et donnent des fruits à la bonne saison et les moissons n'y sont pas moindres que celles des autres nations. En outre, le pays s'enorgueillit à bon droit de son abondance en eau.

Au couchant de l'île, par contre, tout est à l'inverse et il n'est pas possible à un humain d'y vivre ne serait-ce qu'un court moment, alors que des vipères, des serpents et d'innombrables bêtes sauvages de toutes sortes y sont chez eux. Les habitants de l'île disent que le plus extraordinaire est que si un humain passe de l'autre côté du mur, il meurt aussitôt car l'air y est si pestilentiel qu'il est irrespirable. De même, les animaux qui passent ainsi de l'autre côté succombent immédiatement et la mort les saisit.

(J. Haury – J. Wirth, *Procopii Caesarensis opera omnia*, Leipzig, 1962-1963, II, pp. 596-600)

## Giraud de Barri, La Topographie de l'Irlande

L'archidiacre Giraud de Barri appartient à la noblesse anglo-normande du pays de Galles, d'où sa désignation fréquente comme Giraud le Gallois. Il a laissé, écrits aux alentours de l'an 1200, une série de souvenirs de voyages en Galles et en Irlande qui constituent des documents ethnographiques du plus grand intérêt.

Dans une énumération des merveilles d'Irlande, il décrit, évidemment par ouï-dire, une île fantastique qui reprend en fait manifestement le concept d'une division de l'univers en deux moitiés antithétiques, l'une claire et propre à l'existence humaine – ici très catholiquement sanctifiée en terre très chrétienne et en petit paradis sur terre –, l'autre sombre et impropre à toute vie :

« En Ulster, il y a un lac dans lequel se trouve une île divisée en deux parties. La première est belle et agréable, et on y trouve une église qui est un sanctuaire renommé. [...]. L'autre partie est sauvage à faire peur, et elle apparaît constamment troublée par des bandes d'esprits malfaisants. Il y a dans cette partie neuf trous et qui ose y passer la nuit se voit immédiatement agressé par ces esprits et soumis par eux à des supplices si cruels, si nombreux, si indicible-

ment terribles – aussi bien par l'eau que par d'autres tortures –, qu'on ne garde plus qu'un souffle de vie ténu dans le corps. Certains l'ont enduré quelquefois car on croit que si l'on traverse cette épreuve dans un esprit de pénitence, et pour autant qu'on ne commette ensuite aucun péché mortel, on échappera aux peines de l'Enfer. On appelle là-bas cet endroit le Purgatoire de saint Patrice...

(J.F. Dimock, *Giraldi Cambrensis topographia hibernica et expugnatio hibernica*, Londres, 1867)

---

L'Autre Monde se trouve « ailleurs ». Ce peut être plus bas que notre bas monde comme déjà signalé par le concept gallois de l'Annwn et sans doute déjà en Gaule par le culte rendu aux Matrones Andounas « Mères de l'Annwn, de l'Autre Monde ». C'est aussi parfois le cas en Irlande où la résidence des dieux – les *sídhe* – est traditionnellement assimilée aux grands tumulus qui parsèment le paysage, censément depuis que les divinités ont concédé ce monde aux hommes et qu'elles se sont retirées dans le leur, sous la terre, ainsi qu'il sera vu plus loin (p. 199).

## L'ivresse des Ulates

Après la complétion de la sociogonie, l'histoire du monde humain, identifié microcosmiquement à l'Irlande, peut commencer. Les dieux se retirent dans leur Autre Monde et abandonnent la jouissance de ce monde aux humains :

« [Amhairghin] partagea l'Irlande en deux parts : il donna la part qui est en dessous de l'Irlande aux dieux et l'autre part (sur la terre) à sa propre race : aux Fils de Míl d'Espagne (les Irlandais humains). Les dieux allèrent sous les collines et les tertres : les *sídhe* sous la terre qui leur étaient destinés.

(W.M. Hennessy, *Mesca Ulad*, Dublin, 1889, p. 2)

---

L'Autre Monde peut être aussi situé au fond d'un lac ou d'un marais. Ainsi, en Armorique, la porte des enfers se trouve dans les eaux mortes du Yeunz Elez et en Irlande, le héros Laoghaire mac Criomthainn l'atteint en plongeant au fond du Lough Nen (voir p. 104 ss).

Le fond de l'océan est aussi fréquemment assigné à l'Autre Monde. Tír Fó Thuinn, « le Pays Sous les Vagues », est l'une de ses désignations fréquentes en irlandais et en erse. Une description fantastique de son accès et de ses merveilles se rencontre par exemple dans *L'aventure du Valet Malcommode* (voir p. 115 ss) et les fins du monde macro- et microcosmique prennent toujours la forme d'une submersion océanique renvoyant dans l'Autre Monde du non-être.

Plus bas encore qu'au fond de l'océan et que « sous la terre » au sens le plus profond de l'expression, les antipodes étaient aussi tenus comme l'une des localisations de l'Autre Monde. À l'encontre des assertions formelles des autorités les plus orthodoxes, tels Isidore de Séville et Bède le Vénérable, les Celtes médiévaux croyaient fermement en leur existence et en leur caractère d'au-delà. L'Autre Monde antipodal est ainsi atteint par le célèbre saint Brendan au cours de l'un de ses merveilleux voyages et plusieurs témoignages attestent qu'on y croyait pareillement en Grande-Bretagne : c'est notamment là que règne Arthur en attendant son retour sur terre à la fin des temps.

### Le dragon normand

Ce texte trop peu connu, contemporain pourtant des tout premiers récits arthuriens de Geoffrey de Monmouth et de Chrétien de Troyes, révèle que dans l'ambiance « bretonne », l'Autre Monde était identifié aux antipodes. Mortellement atteint au cours de sa dernière bataille,

> « Arthur quitte ce monde pour trouver le bénéfice des herbes dont dispose sa sœur car elles croissent sur l'île sacrée d'Avalon. Là, Morgane, nymphe immortelle, accueille son frère, elle le soigne, le nourrit, le guérit et le rend éternel. Il est alors investi de pouvoir sur les Antipodes [...] et il règne [désormais] ainsi sur l'hémisphère inférieur [...]. Il peut parfois s'envoler de là vers le monde supérieur et ceux qui y vivent mais il revient toujours à celui du dessous [...] Je te dévoile ici des mystères sacrés...
>
> (H. Omont, *Draco normannicus*, Rouen, 1884, p. 303)

L'au-delà des eaux est aussi fréquemment représenté par une ou des îles. Il s'agit parfois d'îles réelles révérées comme telles. Selon le témoignage de Procope (voir p. 69 ss), pour certains Gaulois des rives de l'Atlantique, la Grande-Bretagne elle-même était la destination de leurs morts et, encore aujourd'hui, une expression bretonne pour désigner la mort est *roeñvat war Gornog*, « ramer vers l'ouest ».

En Irlande, le séjour des morts est traditionnellement situé sur Bull Rock, un îlet de la baie de Kenmare sur la côte occidentale du Munster, connu sous le nom de Teach Dhuinn, « la Demeure de Donn », et censé marquer l'emplacement du tombeau de Donn mac Míleadh, le premier humain à avoir connu le trépas et devenu dès lors le roi des morts. En Galles, la résidence de la déesse Aranrhod est aussi bien située dans le ciel qu'identifiée à une série d'écueils au large de la côte occidentale de la Vénédotie et connue aujourd'hui sous le nom de Tregarandrag. Dans tous les pays riverains de la mer d'Irlande, le séjour du dieu « poséidonien » Manannán/Manawydan est situé soit au fond de l'océan, soit sur l'île de Man dont il tire d'ailleurs son (sur)nom « le Mannois », et les habitants de Man eux-mêmes appelaient leur île Ellan Sheeant, « l'Île de l'Autre Monde » .

Le plus souvent, cependant, l'au-delà des eaux se trouve dans une île (ou un archipel) mythique cachée par-delà l'horizon marin. La plus célèbre est évidemment le verger paradisiaque connu de tous les Celtes : l'île d'Avalon, que les Gallois appellent Ynys Afallach, les Irlandais Eamhain Abhlach, etc. Une autre est devenue fameuse au point d'envahir toute la pseudo-science européenne à la fin du Moyen Âge et de laisser son nom, Brésil, au plus grand pays du Nouveau Monde : l'île d'Í Breasail ou des Uí Breasail (du nom d'un roi mythique ou de ses descendants) apparaît dessinée à l'extrême occident de la carte du géographe majorquin Angelino Dalorto en 1325 et elle reste figurée sur de nombreuses autres jusqu'à l'aube du XVIIIe siècle ! D'autres encore sont décrites comme des lieux fantastiques dans les nombreuses légendes de navigation au-delà du monde humain prêtées à divers saints irlandais aventureux.

## La navigation du coracle de Maoldúin

Ce récit de « navigation » dans l'Autre Monde, au-delà de l'horizon marin, remonte sans doute au IXe siècle et met en scène le fils posthume d'un guerrier d'Aran et d'une nonne : autrement dit – si l'on prend en compte que les îles d'Aran sont situées à l'extrême occident, en fait au large des côtes du Connaught, et donc une localisation traditionnelle de l'Autre Monde des morts –, une figure analogue à celle du Gallois Merlin né d'un « démon succube » issu de l'Autre Monde et d'une « vierge gardée » (nonne ou fille de roi).
Le jeune Maoldúin est d'abord mis en page auprès d'une reine, près des trois fils de cette dernière. Ces princes, jaloux des talents de leur frère de pagerie, l'humilient en prétendant qu'il n'est pas de sang noble et qu'il ne sait en fait même pas qui sont ses géniteurs. Maoldúin questionne alors la reine jusqu'à ce qu'elle lui révèle ses origines et ainsi il découvre bientôt que son père a été tué par le clan de Leix, en Leinster.

Décidé à venger cette mort, il prend conseil auprès des druides qui lui enjoignent – paradoxalement car Leix se trouve en plein milieu des terres irlandaises et n'a pas de côtes ! – d'attaquer par la mer et surtout de n'emmener dans son expédition pas plus de dix-sept compagnons (de façon à constituer deux neuvaines). Mais, quand son coracle prend le large, ses trois frères de pagerie se jettent à l'eau, nagent jusqu'au bateau et Maoldúin n'a pas le cœur de les repousser.

À la tombée de la nuit, ils arrivent en vue de deux îles et ils entendent le clan de Leix en train d'y festoyer, et l'un de ses membres se vanter d'avoir tué Ailill Ocharágha, le père de Maoldúin. Celui-ci se prépare à attaquer mais une tempête se lève et pousse son coracle en haute mer. Au lever du jour, Maoldúin et ses compagnons ne voient plus aucune côte à l'horizon et c'est là le début d'un fantastique voyage qui est le prix à payer pour n'avoir pas suivi les instructions des druides.

Ce voyage entraîne le coracle d'îles en îles, toutes plus fantastiques les unes que les autres, mais toutes en fait illustrant l'une des caractéristiques prêtées par la spéculation traditionnelle ou la mythologie à l'Autre Monde. En voici le catalogue :

1. une île où des fourmis grosses comme des poulains semblent vouloir les dévorer ;

2. une île où un cheval à pattes de loup veut les dévorer ;

3. une île sur laquelle se déroule une grande course hippique ;

4. une île sur laquelle se trouve une maison dans laquelle entre un saumon ; ils y trouvent le gîte et le couvert ;

5. une île sur laquelle Maoldúin casse une branche d'arbre qui se charge peu après de trois pommes d'or qui nourrissent son équipage pendant quarante jours ;

6. une île sur laquelle ils voient un animal fantastique capable de retourner son corps comme on retournerait un vêtement ;

7. une île sur laquelle des chevaux se livrent une sanglante bataille ;

8. une île sur laquelle des sangliers ardents mangent des pommes d'or qui rassasient merveilleusement ;

9. une île où ils découvrent une maison remplie de trésors gardés par un chat perché sur quatre colonnes ; ils y font un délicieux dîner mais le chat attaque et réduit en cendres l'un des frères de pagerie de Maoldúin qui a dérobé un bijou du trésor ;

10. une île sur laquelle un géant fait passer des moutons de part et d'autre d'une palissade ;

11. une île sur laquelle ils voient un énorme sanglier et où ils tuent un marcassin d'une taille telle qu'ils doivent le cuisiner sur place ; une rivière de feu les y sépare d'un troupeau de bovins gardé par un géant ;

12. une île sur laquelle un meunier moud toute la richesse et la subsistance du monde ;

13. une île sur laquelle une foule vêtue de noir se lamente sans répit ;

14. une île partagée en quatre quartiers enclos d'or pour les rois, d'argent pour les reines, de bronze pour les guerriers et de cristal pour les demoiselles ;

15. une île sur laquelle un pont de cristal donne accès à un château à la poterne en bronze, dans lequel une déesse les reçoit somptueusement ;

16. une île pleine du chant d'oiseaux noirs ;

17. une île sur laquelle un homme sauvage attend le Jugement dernier, entouré d'oiseaux qui sont les âmes des membres de sa famille ;

18. une île enceinte d'or où l'eau d'une source merveilleuse suffit à entretenir un ermite ;

19. une île sur laquelle travaille un forgeron géant qui leur lance une masse de métal incandescent ;

20. une mer de verre, toute transparente ;

21. une mer de nuée au fond de laquelle un monstre perché dans un arbre dévore un bœuf pris dans le troupeau d'un bouvier en armes ;
22. une île entourée d'une falaise d'eau et de laquelle une femme leur jette de grosses noisettes qui flottent autour d'eux ;
23. une île surmontée d'une rivière semblable à un arc-en-ciel et de laquelle tombent d'énormes saumons ;
24. un immense pilier carré en argent qui monte jusqu'au ciel et duquel pend un filet de même métal ;
25. une île sur un piédestal percé d'une porte ;
26. une île sur laquelle de belles filles leur préparent un bain, tandis qu'une belle cavalière, leur mère, s'occupe personnellement de Maoldúin ; après un merveilleux dîner, tous vont se coucher avec leur compagne et cela dure neuf mois, au terme desquels ils ne s'en détachent que très difficilement ;
27. une île couverte de coudriers dont les fruits merveilleux donnent un jus délicieux mais qui endort qui y goûte ;
28. une île sur laquelle un grand oiseau tient dans son bec une grosse branche chargée de fruits ; deux aigles viennent l'épouiller et le débarrasser de sa vermine, puis se nourrissent des fruits de sa branche ; finalement, l'oiseau se plonge dans une fontaine de jouvence ;
29. une île sur laquelle une immense foule rit sans répit ;
30. une île enceinte d'un rempart tournant ; chaque fois que sa poterne passe devant eux, ils peuvent voir qu'elle est pleine de gens richement vêtus et festoyant joyeusement.

Pour confirmer que cette navigation a bien entraîné Maoldúin et ses compagnons dans l'Autre Monde, ils arrivent ensuite en Irlande (dans notre monde) pour découvrir que de nombreux siècles s'y sont écoulés depuis leur départ.

(H.P.A. Oskamp, *The Voyage of Mael Dúin*, Groningue, 1979)

---

Tout à l'inverse, l'Autre Monde peut aussi être situé dans le ciel, ainsi qu'il apparaît encore dans les traditions galloises selon lesquel-

les les constellations sont les résidences des dieux : la Voie lactée est ainsi tenue pour le château du dieu Gwydion (*Caer Gwydion*), la Couronne boréale pour la cour de sa sœur Aranrhod (*Llys Aranrhod*) et Cassiopée pour celle de leur mère Dôn (*Llys Dôn*). Et si de pareilles assimilations ne se trouvent pas explicitement dans les autres traditions celtes, il subsiste néanmoins divers éléments qui tendent à laisser croire que ces dernières ont pu, elles aussi, situer jadis l'Autre Monde des dieux et des bienheureux dans le ciel. La déesse gauloise Thirona, sans doute comparable à l'Aranrhod galloise, porte un nom qui signifie littéralement « la Stellaire » ; il n'est pas impossible que la « cour de nuit » de la déesse irlandaise Dana, homonyme de la Galloise Dôn, ait été jadis, elle aussi, située dans le ciel ; tout comme les Gallois voient dans la Voie lactée le chemin qui mène au paradis, la même croyance subsiste encore aujourd'hui en Galice, pays aux nombreuses traditions reçues de son lointain passé celte…

## La cruche de Brno

Une découverte récente révèle de manière assez sensationnelle la signification profonde de motifs à première vue tout à fait gratuits. Les résilles qui décoraient originellement les deux côtés opposés d'une cruche en bois mise au jour à Brno, en Moravie, ont été identifiées comme de véritables cartes du ciel représentant les configurations des grandes constellations respectivement aux solstices d'hiver et d'été à l'époque de la confection de la cruche (vers 480 avant notre ère). Elles signalent vraisemblablement l'opposition entre les deux « moitiés » du temps micro- et macrocosmique : la nuit, l'hiver, la mort, le non-être… face au jour, à l'été, à la vie, à l'existence du monde. Étaient-ce déjà aussi les résidences des dieux ?

(d'après les photos et dessins de V. Kruta, *La Cruche de Brno*, Dijon, Faton, 2007, pp. 48, 83, 85)

Surtout, la représentation dans tout l'antique monde celto-romain du dieu souverain « jupitérien » au sommet d'une colonne qui représente incontestablement l'axe cosmique dont l'érection a assuré la naissance de notre monde d'ici-bas, situe ce dieu – et certainement ses confrères – au-dessus de notre bas monde. Il a aussi été noté que l'un des noms de ce dieu, Sucellos, a été parfois orthographié Sucaelos, avec peut-être un jeu de mots entre cette forme et le latin *caelum* « ciel », qu'il apparaît parfois revêtu d'un habit constellé d'étoiles et que son dossier – qui sera examiné en détail plus loin (voir p. 264 ss) – le rapproche assez vraisemblablement d'une figure appelée Fulvius Stellus, « le Roux Stellaire », le père de la déesse Epona. Enfin, l'orbe réticulé visible sur diverses monnaies gauloises figurant peut-être le dieu « jupitérien » pourrait représenter la voûte céleste mais ce n'est là, jusqu'à présent, qu'une hypothèse impossible à démontrer.

L'Autre Monde peut enfin être situé dans ces zones où les humains ne semblent pas naturellement à leur place : les terres et les bois sauvages et périlleux que Claude Lévi-Strauss étiquette « crus » pour les opposer aux zones « cuites », c'est-à-dire modelées par l'homme et constituant dès lors son domaine propre. Que ce soit dans les traditions celtes, dans les contes des régions qui ont jadis été celtes et d'ailleurs dans tout le florilège international des mythes et des légendes, il ne manque pas de récits qui conduisent leur héros à rencontrer des dieux ou des démons, ou encore à pénétrer l'Autre Monde des morts et/ou des non-nés, en s'enfonçant vaillamment (ou imprudemment) dans ces zones « crues »…

En fait, dans toutes ces traditions, notre monde des vivants n'apparaît pas opposé à un paradis supérieur et à un enfer inférieur mais uniquement à un Autre Monde dont les localisations ne sont qu'illusoirement diverses et correspondent essentiellement à tous

les lieux conceptualisables mais que les vivants ne peuvent normalement pas atteindre : on peut voir l'horizon mais qui peut le rejoindre ? On peut voir le ciel mais – du moins aux temps anciens où il n'y avait pas d'aéronefs – on ne peut s'y élever. On peut creuser le sol mais qui arrivera au bout de ce creusement « sous la terre » ? On sait qu'il y a un fond à la mer mais – hormis quelques cueilleurs de coquillages en apnée – quel humain peut l'atteindre sans en mourir en des temps où il n'y a aucun équipement de plongée ? Etc.

L'Autre Monde est non seulement « ailleurs », hors de la dimension spatiale de notre monde, il est aussi en dehors de sa dimension temporelle : en dehors du temps, dans une éternité instantanée puisqu'elle n'a pas de durée… De fait, toutes ses évocations le disent habité par des individus inamoviblement jeunes – un de ses noms irlandais est Tír na nÓg, « le Pays de Ceux qui sont Jeunes » –, car sa non-durée induit que l'on n'y vieillit pas et qu'« on n'y perçoit pas le passage du temps ».

### La navigation de Bran

« Depuis la création nous sommes [nous, les anciens dieux]
Sans âge, sans vieillir comme sur terre.
Nous ne craignons pas le déclin.
Le péché originel ne nous a pas touchés.

(A.G. Van Hamel – J.M. Wooding, *Immrama*, Dublin, 2004, p. 15)

C'est cette non-durée qui explique aussi que le banquet y est perpétuel et que ses nourritures comme ses boissons y sont inépuisablement abondantes : le tonneau d'hydromel reste toujours plein, les porcs mis à cuire y renaissent « quotidiennement » et le grand chaudron duquel tous tirent leur nourriture satisfait inexhaustiblement tous les désirs…

### Le chant des fils de LLŷr

Ce poème, mis dans la bouche du barde légendaire Taliesin ab Dôn, est riche en allusions mythologiques. Taliesin décrit Caer Siddi (l'Autre Monde) comme un lieu en dehors du temps :

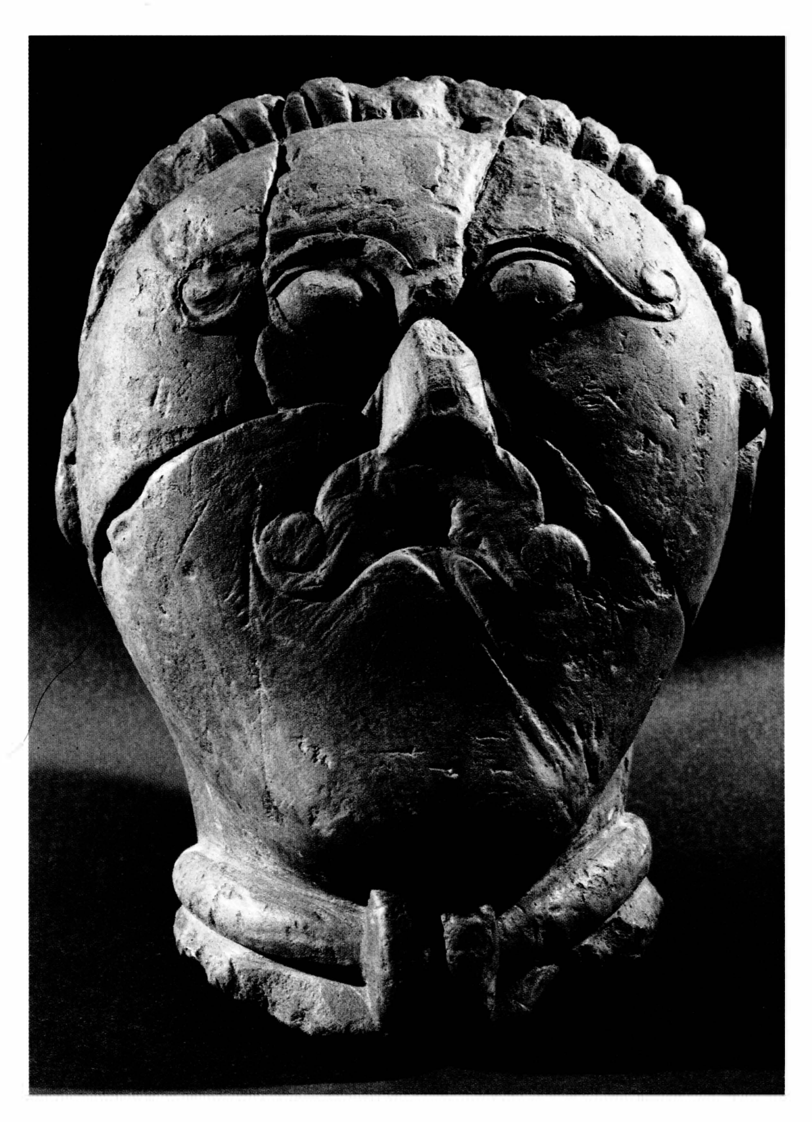
> « Mon siège parfait est à Caer Siddi, là où ni maladie ni vieillesse n'affectent ceux qui y résident : Manawydan et Pryderi le savent bien.
>
> (J.G. Evans, *Facsimile and Text of the Book of Taliesin*, Lampeter, 1910, p. 34)

### La nourriture de la Maison des Deux Hanaps

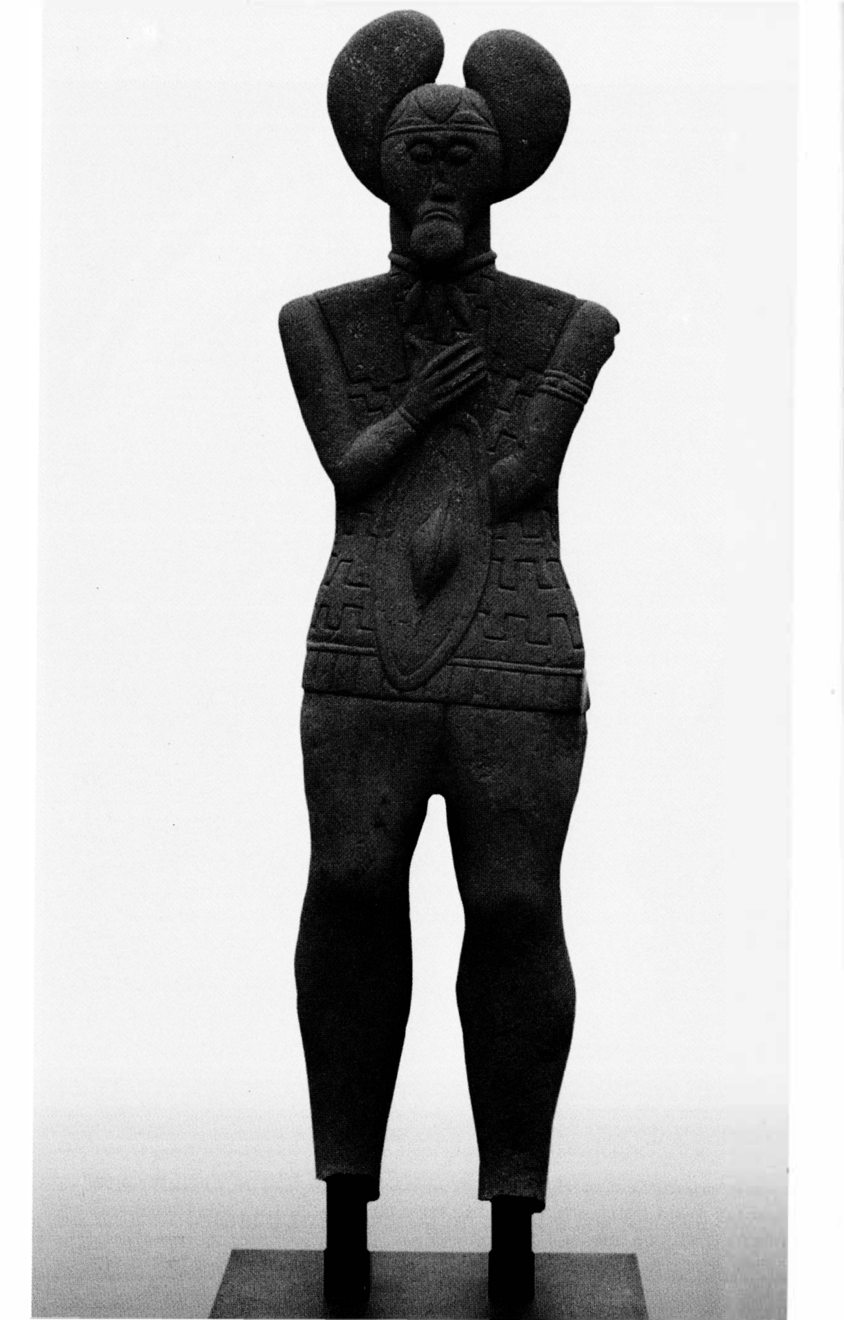
Ce texte évoque brièvement le banquet de l'Autre Monde, hors du temps-durée, où sont servis aux convives la bière intarissable préparée par le dieu Goibhne et la viande tout aussi inépuisable des porcs du dieu Manannán :

> « Ce fut alors l'heure du festin de Goibhne et des porcs de Manannán pour les guerriers [morts] [...]. Le festin de Goibhne avait pour propriété de garder les rois (les défunts) sans qu'ils vieillissent ni ne déclinassent en âge, et les porcs de Manannán avaient pour propriété de pouvoir être abattus sans que leur nombre décrût pour le banquet des guerriers.
>
> (L. Duncan, *Altram Tige Da Medar*, dans *Ériu*, 1932, XI, p. 186)

L'Autre Monde satisfait parfaitement tous les besoins et tous les désirs, sexuels notamment : un autre nom de l'au-delà est Tír na mBan, « Le Pays (où il y a) des Femmes », et il désigne aussi bien la Mère triple ou nonuple qui y règne et y gouverne les destins que les houris donnant infatigablement du plaisir aux « résidents ».



Cette tête particulièrement expressive est celle d'un dieu ou d'un prince celte du iie siècle avant notre ère. Elle a été mise au jour dans un sanctuaire à Msecke Zehrovice, en Bohême.

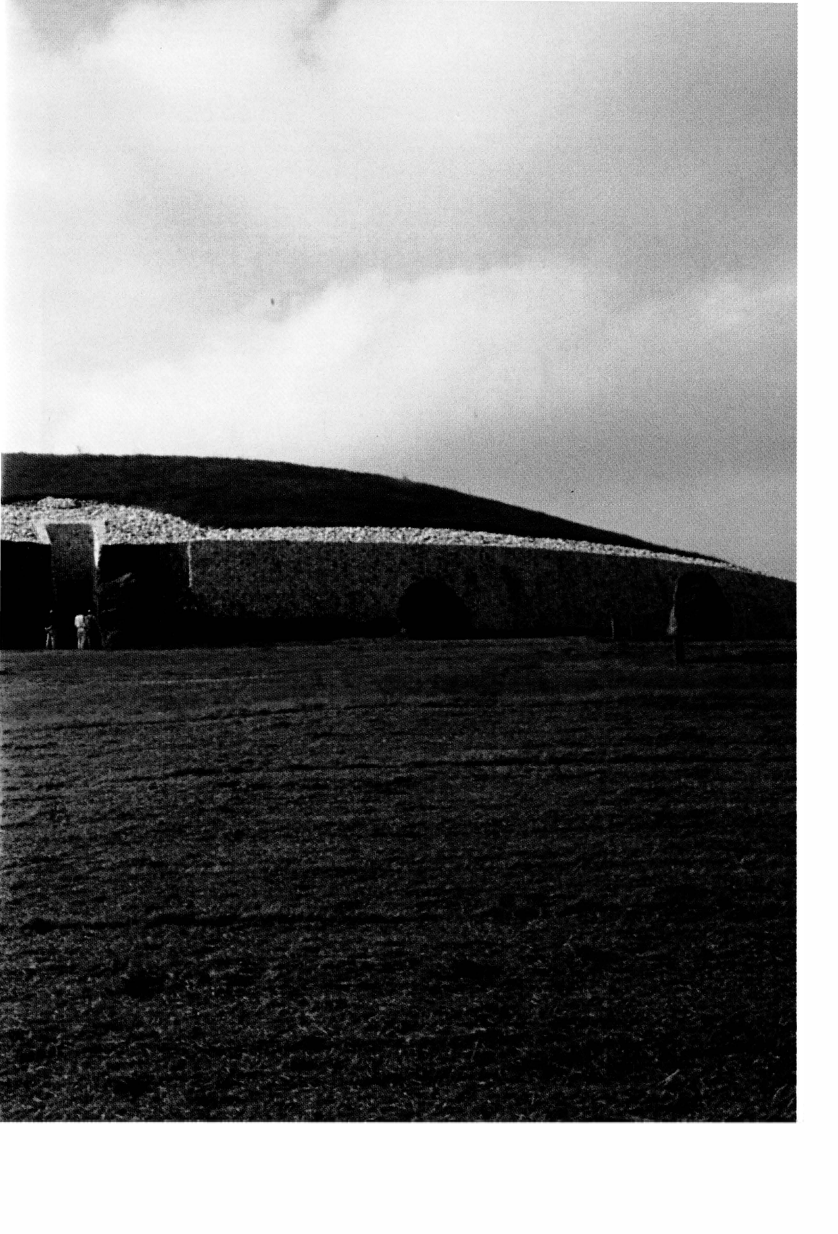




Ci-contre Cinq statues semblables à celle-ci couronnaient le tertre funéraire d'un roi celte de la fin du Vᵉ siècle avant notre ère à Glauburg (Hesse). Elles représentaient sans doute assez fidèlement le défunt car sa coiffe de fonction et son riche collier ont été retrouvés dans la tombe.
Ci-dessus Cette statue mutilée a été retrouvée dans le sanctuaire de la Roquepertuse à Velaux (Bouches-du-Rhône). Son vêtement, sur lequel des traces de peinture révèlent même les couleurs, est exactement le même que celui du prince de Glauburg et témoigne de l'homogénéité des modes vestimentaires des nobles vers 500 avant notre ère.



Ce monument de Newgrange (Meath) est sans doute le plus bel exemple d'un tumulus néolithique en Irlande (vers 3200 avant notre ère). Longtemps après, les Celtes d'Irlande l'ont identifié à l'entrée de l'un des palais « sous la terre » de leurs dieux : il s'agirait de celui du dieu Aonghus, le *Brugh na Bóinne* ou Château de la Boyne.








**Ci-contre, en haut** Reconstitution d'un *crannóg* à Craggaunowen (Munster), soit l'un des types de résidence nobiliaire dans l'Irlande ancienne. La passerelle n'est qu'un accès pour les visiteurs modernes, plus commode que le gué noyé originel.
**Ci-contre, en bas** L'autre type de résidence nobiliaire dans l'Irlande ancienne était le *ráth*. Celui-ci se trouve sur Inishmore dans les îles d'Aran à l'ouest de l'Irlande.
**Ci-dessus** Ce dessin, par le peintre flamand Lucas de Heere, représente fidèlement, à droite, un noble irlandais et deux de ses soldats au milieu du XVIe siècle. Leurs vêtements, conformes à ce que disent les textes et aux figurations du très haut Moyen Âge, peuvent être tenus pour représentatifs de l'Irlande ancienne.



Cette figure d'étalon androcéphale dont la tête humaine porte la coiffe princière en forme d'une double feuille de gui sert de poignée à une superbe cruche en bronze découverte dans une tombe princière du Ve siècle avant notre ère à Reinheim (Sarre). Tout indique qu'il s'agit d'une représentation très ancienne du dieu-père jupitérien vainqueur des démons qui sera représenté sous la forme d'un Jupiter cavalier dans l'iconographie celto-romaine.



Ce statère gaulois en or montre vraisemblablement le dieu-père sous forme d'étalon androcéphale combattant un démon émergeant de terre à mi-corps, de la même façon que le Jupiter cavalier des monuments celto-romains.



Une autre localisation de l'Autre Monde des dieux et des âmes non incarnées était « au-delà de l'horizon marin occidental ». Ce détail d'une des plaques du chaudron de Gundestrup représente sans doute un défunt sur la route de cet au-delà ou encore l'un des héros qui y ont exceptionnellement accès dans de nombreuses légendes.





Ce chariot cultuel en bronze trouvé à Merida (Estrémadure) figure vraisemblablement la traque d'un sanglier mythique et peut être la représentation d'une légende analogue à celles qui subsistent dans les traditions galloise et irlandaise et qui sont attribuées au roi Arthur ou à la reine Meadhbh.





Un trésor de statuettes en bronze du Ier siècle av. J.-C. a été découvert à Balzers (Liechtenstein). Le cervidé, maître de « l'autre monde » des forêts sauvages, joue un grand rôle dans la symbolique celte ancienne et le souvenir s'en est largement gardé : par exemple dans la légende de saint Hubert ou dans la chasse de la biche au bois... Le sanglier, quant à lui, est l'une des formes attribuées mythiquement au dieu-père dans le monde celte ancien. Aux temps celto-romains, il tient parfois la place du Jupiter cavalier vainqueur des démons anguipèdes. Cela explique sans doute le grand nombre de figurines cultuelles le représentant.



**Page suivante, en haut** Cette fibule en bronze a été découverte à Hallein (Haute-Autriche) et date des environs de 350 avant notre ère.
**Page suivante, en bas** Cette statuette a été trouvée dans une tombe en Bohême et date du milieu du IVe siècle avant notre ère.

## Pomponius Méla, Chorographie

Le thème de l'Autre Monde ultramarin où règnent neuf fées est particulièrement célèbre à travers la légende de la dormition d'Arthur dans l'île d'Avalon, auprès de Morgane et de ses huit sœurs. Il est sans doute déjà attesté par la légende des neuf vierges de l'île de Sein crédulement racontée par Pomponius Méla, un géographe du milieu du Ier siècle de notre ère.

> « L'île de Sein, dans la mer Britannique au large du littoral des Osismes, est célèbre pour son oracle d'une divinité gauloise. Ses prêtresses sont réputées être neuf, saintes et éternellement vierges. On les appelle *Gallisenae* et on croit qu'elles sont capables de prévoir l'avenir, de calmer les vents et les flots par leurs chants, de se métamorphoser elles-mêmes en animaux et de guérir ce qui ailleurs est inguérissable.
>
> (A. Silbermann, *Pomponius Méla*, Paris, 1988, p. 81)

Le chiffre de neuf est la triplication intensive de la triple déesse-mère attestée dans toutes les traditions celtes : le nom de Morgane est clairement apparenté à celui de la triple Mórríoghan irlandaise et les trois Matrones (« Mères Divines ») de l'iconographie celto-romaine correspondent à l'évidence aux triples mères des destins que sont les Nornes scandinaves, les Parques grecques ou les Fatae romaines (qui ont survécu dans le légendaire sous le nom de Fées).

On devine aussi que le pouvoir de métamorphose des vierges de Sein est le même que celui de Morgane et de ses sœurs ou encore des trois Mórríoghna : essentiellement celui d'apparaître sous forme d'oiseaux de mer réputés issus de l'Autre Monde ultramarin.

### L'aventure de Connla

Toutes les descriptions de l'Autre Monde celte insistent sur la béatitude sans aucun souci ni chagrin de ses résidents. L'une des formules les plus célèbres de cette ataraxie paradisiaque exprime sa plénitude par une formulation couvrant les trois fonctions de l'idéologie indo-européenne, soit le thème de l'ordre moral (première fonction), celui de la satisfaction des besoins physiques (troisième fonction) et celui de la guerre (deuxième fonction) :

> Il n'y a là ni péché ni faute [...], on y mange des repas éternels [...], la bonne entente y règne sans aucun combat.
>
> (J. Pokorny, *Conle abenteuerliche Fahrt*, dans *Zeitschrift für Celtische Philologie*, 1928, XVII, p. 195)

Ces plaisirs « physiques » ne constituent en fait que l'une des formes de l'ataraxie – l'absence de tout souci et de tout déplaisir – propre à l'Autre Monde puisque ses bienheureux résidents sont des non-existants (morts/non-nés) à l'abri des vicissitudes de l'existence…

### L'aventure de Cormac dans l'Autre Monde

De nombreux textes évoquent le bruissement enchanteur du verger de l'Autre Monde ; d'autres signalent qu'une branche de l'un de ses arbres, chargée de fruits, produit la même musique abolissant toute peine, tout souci et ravissant ses auditeurs hors du temps.

> Un jour, [Cormac mac Airt] vit venir vers lui un seigneur aux tempes grises et au visage serein [...], portant sur l'épaule une branche en argent avec trois fruits. C'était un ravissement et un bonheur que d'entendre la musique que faisait cette branche : même les hommes le plus douloureusement

blessés, les femmes en gésine, une salle de malades pouvaient s'endormir quand elle était agitée.
« D'où viens-tu, seigneur ? » questionna Art.
« D'une terre qui ne connaît que la vraie [justice] et où ne sévissent ni la vieillesse ni le déclin, ni la peine ni le chagrin, ni l'envie ni la jalousie, ni la haine ni la morgue », répondit [Manannán mac Lír].

(W. Stokes, *The Irish Ordeals, Cormac's Adventure in the Land of Promise and the Decision as to Cormac's Sword*, dans W. Stokes – E. Windisch, *Irische Texte*, Leipzig, 1880-1905, III, p. 193)

### Péronig

La tradition orale armoricaine conserve des échos évidents des vieilles croyances et une description de l'Autre Monde paradisiaque, donnée par un conte recueilli vers 1840 dans le pays de Vannes, s'avère très comparable à celles des textes les plus vénérables d'Irlande et de Galles.

« [Péronig] rencontra une prairie ombragée tout entière par un seul pommier si chargé de fruits que les branches pendaient jusqu'à terre [...]. [Plus loin], le jeune garçon [...] entra dans la vallée des plaisirs [qui] était semblable à un jardin rempli de fruits, de fleurs et de fontaines, mais les fontaines étaient de vins et de liqueurs délicieuses, les fleurs chantaient avec des voix aussi douces que les chérubins du Paradis et les fruits venaient s'offrir d'eux-mêmes. Puis, à chaque détour d'allée, Péronig voyait de grandes tables servies comme pour des rois [...] tandis que, plus loin de belles jeunes filles, qui sortaient du bain et qui dansaient sur l'herbe, l'appelaient par son nom.

(E. Souvestre, *Le Foyer breton*, Verviers, rééd. 1975, pp. 241-245)

La représentation la plus conventionnelle de l'Autre Monde est celle d'un jardin paradisiaque rempli d'arbres offrant inlas-

sablement des fruits merveilleux : le « Verger » d'Avalon (*insula Auallonis* en latin, *Ynys Afallach* en gallois, *Eamhain Abhlach* en irlandais…).

La béatitude édénique qu'il offre est assurée par une musique merveilleuse produite de diverses manières : tantôt par la rote du maître des lieux, tantôt par le bruit des branches chargées de fruits, le plus souvent par le chant d'oiseaux surnaturels qu'on peut vraisemblablement identifier à la déesse-mère, triple ou nonuple et volontiers ornithomorphe.

### Comment Culhwch obtint Olwen

Ce conte, l'un des plus archaïques par sa forme et sa langue au sein du recueil des *Mabinogion*, est bâti sur l'énumération d'une série d'exigences toutes plus fantastiques les unes que les autres, posées par le géant Ysbaddaden Pencawr pour accorder la main de sa fille Olwen au prince Culhwch. L'une d'elles évoque les oiseaux de Rhiannon, que d'autres textes identifient à ceux dont le chant charme l'Autre Monde :

> « Je veux les oiseaux de Rhiannon, ceux qui réveillent les morts et endorment les vivants, pour me divertir le soir [des noces].
>
> (R. Bromwich – D.S. Evans, *Culhwch ac Olwen*, Cardiff, 1988, p. 24)

Mais cette musique a un double pouvoir : elle « endort les vivants et réveille les morts », ce qui revient à dire que l'Autre Monde n'est qu'un séjour provisoire : si toute vie y retourne, toute vie en émane également. Il est le chaudron ou le graal merveilleux dans lequel le dieu-géniteur renvoie constamment les étincelles vitales – ce qui entretient sa constante plénitude – mais dont il tire aussi toutes les étincelles de vie qu'il insémine dans le sein

de la Terre-Mère pour qu'elles s'y incarnent et assurent la pérennité du cycle vital.

Enfin, un dernier point mérite d'être relevé. L'Autre Monde des démons n'est en effet pas sis dans un enfer ni une géhenne différents de l'au-delà des dieux.

Les démons sont certes situés parfois « sous la terre » : aux temps les plus anciens, leurs avatars anguipèdes sont régulièrement représentés émergeant de la tête ou du torse hors du sol, soit qu'ils en sortent pour affronter les dieux, soit que la victoire de ces derniers les y renvoie ; en Irlande, la bouche de l'Autre Monde dont sortent les créatures infernales est une faille dans le sol près de la capitale royale du Connaught. Mais les résidences des dieux sont pareillement souterraines.

Leur nom (Fomhór, plur. Fomhóire) signifie en fait étymologiquement « les Spectres » ou « les Monstres » mais les Irlandais l'ont généralement compris – car il y a presque homophonie entre leur nom et l'expression « sous la mer » – comme « les Sous-Marins », et ils situaient donc ainsi leur séjour, comme parfois celui des dieux et des bienheureux, au fond de l'océan.

Le plus souvent, le lieu de résidence des démons est, comme l'Autre Monde des bienheureux, une (ou des) île(s) au-delà de l'horizon.

### *La deuxième bataille de Moytirra*

Les démons Fomhóire sont toujours décrits comme des pirates agressant l'Irlande depuis leurs domaines au-delà de l'horizon marin. Ici, par exemple, cet au-delà est maladroitement identifié aux Hébrides, à la Scandinavie et à la « Scythie »...

« Après cela [Ealadha] envoya [son fils Eochaidh Breas] chez Balar, le champion [des démons] et le petit-fils de

Néid, le roi des Hébrides, ainsi que chez Inneach mac Dédomhnainn, le [haut-]roi de [tous] les Fomhóire. Ceux-là rassemblèrent toutes leurs forces... pour imposer [à nouveau] leur loi et leur tribut à l'Irlande, et leurs navires [furent si nombreux qu'ils] formèrent un pont depuis les Hébrides jusqu'en Irlande.

(E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, p. 36)

L'Autre Monde de ces démons est parfois même représenté comme un verger au même titre que celui des dieux et des bienheureux :

*Poème extrait des généalogies laginiennes*

Un fragment d'une eulogie funèbre d'un prince laginien situe l'Autre Monde des démons Fomhóire en dessous de notre bas monde, mais n'hésite pas à le qualifier de verger, comme le paradisiaque Avalon des dieux et des bienheureux.

« Un prince s'en est allé au pays des morts,
Le noble fils de Séadhna.
Il a nettoyé les vergers des Fomhóire
En dessous du monde des hommes.

(M.A. O'Brien, *Corpus genealogiarum Hiberniae*, Dublin, 1986, p. 20)

En fait, la distinction significative qui oppose l'Autre Monde au nôtre s'exprime dans les deux aspects contrastés de l'au-delà : sauvage, inhospitalier et fatal aux vivants, doux et paradisiaque pour les non-vivants.

## LES MYTHES DE CRÉATION ET DE FIN DE NOTRE MONDE

Pour les êtres vivants, l'existence est le bien le plus précieux et l'annihilation de la mort le pire des maux. L'action divine qui assure

l'existence et sa continuité est donc mythologiquement identifiée au Bien et le « bien » moral à tout ce qui va dans le sens de cette action divine. Inversement, le Mal et le péché sont tout ce qui s'oppose à l'action divine et menace donc la continuité de l'existence.

Mais, par sa nature même, l'action divine créatrice est un acte volontaire que la divinité fait l'effort de poser pour matérialiser une des infinies possibilités du non-être. Sans lui, le possible reste évidemment virtuel et non existant. Il y a donc une propension naturelle du non-être à rester virtuel et non existant et c'est de cela que l'acte créateur divin doit triompher.

La pensée mythologique archaïque appelle « démons » cette tendance que la divinité doit surmonter et vaincre, et les grandes guerres mythologiques que les dieux mènent contre eux valent acte créatif réussi quand les dieux vainquent les démons et fin du monde eschatologique – retour à la virtualité du non-être – quand les démons l'emportent.

D'après la documentation conservée, plusieurs mythes de création ont coexisté, non pas concurrents ni contradictoires mais complémentaires. Comme souvent, seules des versions irlandaises ou galloises médiévales en ont été préservées et permettent de se faire une idée des concepts celtes préchrétiens. Il existe toutefois assez de coïncidences ponctuelles pour suggérer que les autres cultures celtes ont partagé – sans aucun doute sous des formes différentes devenues pour nous inaccessibles – l'essence de ces concepts et vraisemblablement des structures mythologiques analogues pour les exprimer.

Une première forme de création de notre monde a été l'ouverture de ses dimensions propres : l'espace et le temps. On a longtemps cru qu'il n'en avait subsisté aucun récit et que la date

chrétienne de la mise par écrit de la tradition indigène avait partout pieusement substitué la version biblique de la création. Ce n'est que tout récemment qu'une évocation irlandaise de la version préchrétienne a pu être décelée dans la *Visite nocturne de Finghéin* déjà présentée plus haut (voir pp. 105-106). Ce texte n'avait guère été interprété jusqu'ici que comme un « modèle de royauté idéale », ce qu'on ne peut certainement pas récuser mais qui néglige une facette beaucoup plus riche : il fait de la venue de cette royauté idéale la naissance d'un nouveau microcosme temporel, sorte de retour de l'âge d'or répétant précisément, en vertu de la grande loi de l'homologie de tous les microcosmes, certains des événements majeurs de la création du monde.

Le texte présente en effet cette dernière comme assurée par :

1° L'ouverture du *temps* après la césure d'une nuit de calendes d'hiver, valant césure interéonique.

2° L'érection d'un arbre cosmique soutenant la voûte du ciel et ouvrant donc la *dimension verticale* de l'espace : l'If de Moone, un chêne (!) surnaturel qui donne à la fois des glands, des noisettes et des pommes, qui reste toujours vert et dont le feuillage recouvre le monde entier.

### Topologie rennaise

La topologie (*dinnsheanchas*) est une discipline chérie des Irlandais qui consiste à expliquer l'origine de l'appellation d'un endroit au moyen d'étymologies supposées. Il en subsiste plusieurs recueils, dont un en vers (le *Dinnsheanchas métrique*) et les autres en prose. Le plus important de ces derniers est conservé à Rennes, d'où son nom (*Dinnsheanchas de Rennes*).

On y trouve deux évocations de l'If de Moone :

> « Il y a trois sortes de fruits sur [l'If de Moone] : des glands, des pommes et des noisettes. Et dès qu'un fruit tombe, un autre pousse [à sa place]. Il est resté longtemps caché : jusqu'à la naissance de Conn Céadchathach [...]. Sa cime est aussi large que la plaine [qu'il couvre] [...] et il ne perd jamais ses feuilles.
>
> « L'If de Moone est un chêne [...]. Il fructifie trois fois chaque année et il donne neuf cents boisseaux de fruits chaque fois : des pommes magnifiques et savoureuses, des noisettes rouges et rondes, des glands bruns et pesants.
>
> (W. Stokes, *The Prose Tales in the Rennes Dindsenchas*, dans *Revue Celtique*, 1894, XV, p. 419, et 1895, XVI, p. 278)

3° L'ouverture de la *dimension horizontale* de l'espace sous la forme de l'apparition des cinq routes axiales correspondant aux quatre points cardinaux et au centre qui les englobe selon la symbolique de totalité que porte le nombre cinq.

4° La *victoire définitive des dieux sur les démons* qui représente l'effort à fournir par la divinité pour matérialiser un monde.

5° Le jaillissement des eaux vives vivifiant la terre sous la forme de la source cosmique Seaghais d'où dérivent toutes les eaux vives du monde et jusqu'à celles qui l'ennoieront à la fin des temps.

L'un des indices probants que les Celtes préchrétiens conceptualisaient notre bas monde sous la forme de quatre quartiers autour d'un centre est le fait qu'ils ont de tout temps organisé leurs microcosmes territoriaux selon ce modèle.

Ce principe se découvre déjà – ce qui exclut toute influence des quatre Évangiles ou autres motifs bibliques ! – parmi tous les microcosmes de l'Antiquité : ceux d'Hispanie se divisaient ainsi en quatre nations, ceux d'Helvétie en quatre cantons, les Galates

d'Anatolie étaient organisés en trois tétrarchies quadripartites et jusqu'en 42 avant notre ère il y avait bien quatre Gaules – trois transalpines et la cisalpine –, etc.

Les mêmes pratiques se sont maintenues chez les Celtes postérieurs. Les provinces d'Irlande sont des *cuighid*, « cinquièmes », car il y en a quatre – Ulster au nord, Leinster à l'est, Munster au sud et Connaught à l'ouest – autour de Meath, « la (province) Centrale » où se trouvent le pilier d'Usnagh, valant axe cosmique, et Tara, siège de la haute-royauté. Et cette division est reproduite dans chacune des cinq provinces : l'Irlande est ainsi subdivisée en vingt-cinq cantons. La même quadripartition est attestée au pays de Galles, où les cinq royaumes entre lesquels le pays était partagé se rejoignaient au mont Plynlimon, près de Llanbadarn Fawr (Vénédotie). Elle se retrouve peut-être en Armorique mais les cinq pays de la Basse-Bretagne (Léon, Trégor, Vannetais, Poher et Penthièvre) et les cinq départements de la Bretagne historique (Côtes-d'Armor, Ille-et-Vilaine, Loire-Atlantique, Morbihan et Finistère) n'en offrent au mieux qu'une survivance inconsciente.

Le thème de l'**axe cosmique** sous la forme d'un arbre, d'une montagne ou d'un pilier soutenant la voûte céleste est clairement présent dans tout le monde celte.

En Irlande, la *Fondation de l'autorité de Tara* couvre de l'autorité du dieu-druide la division de l'île en cinq provinces, chacune autour de son arbre sacré (micro)cosmique, et l'existence de pareils arbres sacrés au centre de chaque microcosme territorial de l'Irlande ancienne est confirmée par les fréquentes allusions à leur destruction au cours des incessantes guerres claniques qui la déchirent : en abattant le *crann beathadh*, « l'Arbre de Vie », de leurs ennemis, les vainqueurs entendaient manifestement détruire la vitalité du microcosme des vaincus et assurer la fin de leur

« monde ». L'Irlande chrétienne s'en souvient encore et les fondations de ses saints se font régulièrement autour d'un arbre sacré, avant que ceux-ci soient remplacés par les grandes croix en pierre plus orthodoxes : ainsi Brigide de Kildare établit son monastère près d'un chêne sacré, préservé jusqu'au Xe siècle, et elle lui en donne même le nom, Killdare, « l'Église du Chêne ».

C'est vraisemblablement la même idée qui transparaît en Galles où les plus anciennes lois taxent encore de la plus forte amende tout dommage causé à un « if sacré », et en Gaule, par exemple, à travers le nom ancien de Billom (Puy-de-Dôme) : Billiomagus, « la Plaine de l'Arbre Sacré ». Enfin, l'idée d'un arbre du monde joignant la terre au firmament trouve sans doute une belle représentation sur la panse d'un vase celtibère d'Arcobriga (Vieille-Castille) où un arbre issu de la tête d'une divinité semble soutenir la voûte du ciel.

L'identification de l'axe du monde à une montagne est attestée en Gaule par Aviénus qui évoque à la source du Rhône un immense rocher – peut-être le Dammastock – qui touchait au ciel puisqu'on l'appelait la Colonne du Soleil, et le centre du microcosme gallois était traditionnellement identifié au mont Plynlimon. L'Irlande aussi avait sa montagne cosmique : Tul Tuinne, près de Limerick (Munster), qui seule aurait émergé des eaux pendant le Déluge.

La représentation de l'axe du monde comme une colonne ou un pilier est tout aussi clairement attestée.

En rapport explicite avec ses cinq arbres sacrés microcosmiques, l'Irlande avait dressé à Usnagh, le centre de sa province « Centrale », un pilier en pierre prismatique matérialisant le « milieu du monde » et dont chaque face était rapportée à l'un de ses « cinquièmes ». Il est d'ailleurs très vraisemblable que les piliers, stèles ou pieux qui se dressaient au centre de tant de sanctuaires celtes étaient

empreints de la même signification, de même que les cellas s'élevant en « clochers » (sans cloches) au centre des temples carrés celto-romains. Un autre bel exemple de cette croyance se retrouve dans le songe du roi Judaël de Domnonée, tel que le rapporte l'historien armoricain Ingomar : on y reconnaît un pilier cosmique, à la fois arbre et colonne, situé au centre du microcosme armoricain, supportant le ciel au-dessus de la Terre et décoré, sous un léger déguisement chrétien, des attributs de leurs maîtres respectifs : guerriers humains en bas, pieuse divinité en haut…

## La chronique de Saint-Brieuc

Dans ce passage, l'historien Ingomar rapporte un rêve qu'aurait fait le roi Judaël de Domnonée et dont le devin Taliesin aurait donné ensuite une interprétation (très catholique).

> « Une nuit donc, alors que le très noble roi Judaël, encore dans ses jeunes années, fatigué après la chasse, dormait chez son vassal Ausoc'h, dans la trève de Trefflez […], il vit en songe un mont très haut élevé au milieu même de son royaume, comme son ombilic […]. Il se vit là, au sommet de ce mont, assis sur un trône en ivoire, devant un pilier d'une hauteur merveilleuse : une colonne ronde enracinée en terre par des racines et fixée au ciel par ses ramures. Son tronc montait tout droit de la terre jusqu'au ciel.
>
> La moitié inférieure de cette colonne était en fer et resplendissait comme de l'étain blanc très pur. À l'entour étaient fichés des clous en fer courbes, d'un même blanc de neige que le fût, qui supportaient des cuirasses, des casques, des plumets, des carquois remplis de flèches, des glaives, des sabres, des lances, des piques, des javelots, des éperons, des mors, des selles, des têtières, des trompettes, des boucliers.
>
> La moitié supérieure de ce même tronc était en or et luisait comme un phare angélique. De la même façon, des clous courbes du même or y étaient fichés tout autour et suppor-

taient des candélabres, des encensoirs, des étoles, des missels et des évangéliaires.
Et au bout de tous ces clous, tant en fer qu'en or, brûlaient perpétuellement des chandelles aussi brillantes que des étoiles...

(C. Sterckx, *Les Eschatologies des Germains et des Celtes*, dans *Ollodagos*, 2007, XXI, p. 56)

---

Surtout, la plupart des spécialistes ont bien compris que les colonnes celto-romaines dites du Cavalier à l'anguipède, aux fûts décorés d'imbrications végétales imitant une écorce, étaient les héritières ou les substituts d'arbres sacrés à valeur d'axe cosmique.

Enfin, la croyance en un centre du monde apparaît omniprésente dans tout l'espace celte ancien où de très nombreux toponymes, tels Médionéméton ou Médiolanon – d'où dérivent les actuels Milan (Lombardie), Mâlain (Côte-d'Or), Meillant (Cher), Mesland (Morbihan), Moëslains (Haute-Marne), etc. –, portent ce sens, ainsi que dans la tradition des pays qui lui ont succédé : de nombreuses « pierres du milieu du monde » sont encore vénérées, parmi lesquelles la plus célèbre est sans doute celle d'Amancy (Haute-Savoie).

Pour ce qui est de la **source cosmique**, en Armorique elle est identifiée à la source du Blavet ou plutôt à une source située, comme l'est souvent l'Autre Monde des Celtes, au fond de l'océan ou en dessous de la terre même : l'Œil de la Mer, dont le Blavet n'aurait été qu'un écoulement. En Irlande, c'est la célèbre Seaghais, gardée par le dieu Neachtan Ealcmhar.

### *Topologie métrique : la Boyne*

Plusieurs poèmes ou notules sont consacrés à la naissance adultérine d'Aonghus dans les recueils de topologie. Ce poème-ci signale la Seaghais comme la source cosmique dont décou-

lent et où refluent ultimement toutes les eaux vives du monde. On note le lien avec les eaux du Déluge – c'est-à-dire celles qui amènent la fin d'un monde et son « ennoiement » dans le non-être avant la naissance d'un nouvel éon –, ainsi que le choix des fleuves cités : l'embouchure de la Severn et son mascaret sont la source cosmique de la tradition galloise (déjà aux temps celto-romains !), le Tibre est le grand fleuve de la tradition romaine, le Jourdain celui des Évangiles, le Tigre et l'Euphrate ceux du Paradis primordial dans la tradition biblique...

> « Cette colline est le *síodh* de Neachtan, le tumulus de l'ardent fils de Labhraidh, et c'est de là que coule le fleuve aux eaux pures et toujours hautes qu'on appelle la Boyne.
>
> Il porte quinze noms, que nous énumérerons ici, du *síodh* de Neachtan jusqu'au Paradis d'Adam.
>
> Son nom dans le *síodh* était Seaghais, célèbre dans tous les pays. Il s'appelle Rivière de la Seaghais de là jusqu'au lac du clerc Mochua.
>
> De la source de Mochua jusqu'aux frontières de Meath, ses deux noms nobles et fameux sont le Bras de l'Épouse de Nuadha et sa Jambe [...]
>
> Jusqu'en Écosse, il est le Réservoir du Déluge [...].
>
> Il est appelé Severn en bonne terre saxonne, Tibre dans l'Empire romain, le fleuve Jourdain et le large Euphrate en Orient.
>
> Il est le Tigre au Paradis [...] et du Paradis il reflue jusqu'ici dans ce *síodh.*
>
> Son nom générique est la Boyne, de la source jusqu'à la mer. Je me rappelle pourquoi il porte ainsi le nom de l'épouse du fils de Labhraidh.
>
> Neachtan, le fils du fier Labhraidh, était l'époux d'(Eithne) Bóinn. Il avait sous sa garde une source secrète d'où émanaient toutes sortes de maux mystérieux.
>
> Nul ne pouvait en regarder le fond sans que ses yeux n'en éclatassent ; qu'on la contournât par la gauche ou par la droite, on ne pouvait échapper à cette mutilation.
>
> Nul n'osait en approcher, sauf Neachtan et ses trois échansons, dont voici les noms célèbres : Fleasc, Lámh et Luath.

C'est là que vint un jour Bóinn, exaltée par son noble orgueil : à la source intarissable afin d'en éprouver la vertu.
Inconsidérément, elle fit ainsi trois fois le tour de la source : trois vagues en jaillirent et causèrent sa mort.
Toutes trois l'agressèrent et défigurèrent la femme au beau teint : la première lui prit un pied, la deuxième l'un de ses beaux yeux, la troisième l'une de ses mains.
Elle courut vers la mer pour tenter d'échapper à ces mutilations : qu'aurait-elle pu faire d'autre ?
Mais où qu'elle allât, l'eau pure et glacée la suivait, et c'est ainsi qu'elle prit son nom de Bóinn [et devint la Boyne].
Bóinn [...] était la mère du grand Aonghus, le fils qu'elle a donné au Daghdha en dépit du maître de ce *síodh*.

(E.J. Gwynn, *The Metrical Dindsenchas*, Dublin, 1903-1935, III, pp. 26-30)

---

## Topologie rennaise

« C'est la source près de laquelle se dressent les neuf coudriers [...] de l'inspiration divine. Leurs fruits, leurs fleurs et leurs feuilles tombent en même temps dans la source et la colorent royalement de pourpre. Alors le saumon [primordial] mâche les noisettes et leur jus donne sa pourpre à son ventre. Et sept fleuves de science en émanent et y refluent.

(W. Stokes, *The Prose Tales in the Rennes Dindsenchas*, dans *Revue Celtique*, 1894, XV, p. 456)

On peut sans doute rapprocher de cette description un détail curieux. Même si ce n'est pas toujours le cas, certaines eaux ou certains sols permettent la conservation d'objets périssables, en bois ou autres. Il est remarquable que très souvent, lorsque les fouilleurs ont prêté attention à la chose, les sources et bassins des sanctuaires celto-romains ont livré des quantités inattendues de... noisettes. Près de cent cinquante ont été retirées du bassin du sanctuaire de source

des Fontaines-Salées (Yonne) ; à Coren-les-Eaux (Cantal), une source appelée encore aujourd'hui la Font de Vie et toujours tenue pour vivifiante, a livré les vestiges d'un culte gallo-romain de l'eau et de nombreuses offrandes votives dont une grande quantité de… noisettes ; d'autres ont été trouvées avec le célèbre carnyx de Deskford (Banffshire), etc. La coïncidence des neuf coudriers laissant tomber leurs « noisettes de science » dans la Seaghais inciterait volontiers à accorder plus de sens qu'on ne le fait généralement à ce genre de découverte.

Au pays de Galles, on a pu comparer à la Seaghais, pour diverses bonnes raisons, le Llyn Lliwan – autrement dit l'embouchure de la Severn qui prend précisément sa source au mont Plynlimon, l'axe du monde des Gallois – auquel était déjà associé dans l'Antiquité l'un des plus prestigieux temples de Grande-Bretagne : celui de Lydney (Gloucestershire) dédié à un dieu Nodont directement comparable au Neachtan Ealcmhar irlandais. En Gaule, non seulement les plus célèbres sanctuaires des eaux se voient attribuer les mêmes vertus que la Seaghais et le Llyn Lliwan, mais à Argenton (Creuse), des traces d'un culte gallo-romain de l'eau ont été retrouvées près d'une source encore appelée aujourd'hui la Font Nodont.

La reconnaissance du thème de l'axe cosmique chez les anciens Celtes implique vraisemblablement qu'ils concevaient la fin du monde comme un écroulement de cet étai – arbre, colonne ou montagne – soutenant le ciel, et donc la résorption totale de l'espace et du temps.

De fait, il ne manque pas de témoignages attestant cette croyance, à commencer par l'anecdote célèbre des Celtes de l'Adriatique qui se présentent en 335 devant Alexandre III le Grand et se vantent de ne rien craindre ni personne… sauf que le ciel

leur tombe sur la tête! Il ne s'agit évidemment pas là d'une simple métaphore fanfaronne mais d'une allusion évidente à la chute du ciel sur la Terre par écroulement eschatologique de l'axe cosmique. D'autres allusions claires se rencontrent chez Juvénal, lorsqu'il recommande plaisamment de « prendre garde à la chute de l'*axis mundi* gaulois », et chez Fortunat qui imagine le terme du monde païen comme l'écroulement d'une grande colonne écrasant tout.

Cette vision de l'eschatologie était pancelte. En Armorique, une version particulièrement archaïque de la célèbre légende de la submersion de la ville d'Is raconte qu'un chêne gigantesque constituait l'assise de cette cité microcosmique et que la destruction d'Is est causée par l'abattage du grand arbre. En Galles, la même croyance transparaît dans la métaphore d'un vacarme « si grand qu'on n'entendrait pas le ciel tomber sur la Terre ».

La fin d'Is est une submersion totale par l'océan. En Irlande, c'est non seulement la mer qui submerge le monde mais c'est aussi le ciel entier qui s'écroule et qui amène la résorption totale de l'espace et du temps. En témoignent les serments solennels proférés par le roi Conchobhar d'Ulster et quelques autres:

> « Le ciel est au-dessus de nous, la Terre sous nous et l'océan tout autour de nous. À moins que le ciel ne tombe sur la Terre avec une pluie d'étoiles, que la Terre ne soit brisée par un séisme et que la mer aux bleus sillons, riche en frai, ne recouvre la face de la terre, je jure de...
>
> (C. O'Rahilly, *Táin bó Cuailnge from the Book of Leinster*, Dublin, 1967, p.112)

Enfin, la croyance que la fin de l'éon amènera un retour aux deux principes originels que sont l'eau et le feu est explicitement attestée par Strabon, qui reprend sans doute là un témoignage de Posidonius d'Apamée et en fait un dogme professé par les druides:

> « Les druides et d'autres Gaulois avec eux prétendent que les âmes et le monde sont impérissables mais qu'un jour ne régneront plus que le feu et l'eau.
>
> (S. Radt, *Strabons Geographika*, Göttingen, 2002, I, p.307)

Il apparaît même vraisemblable que la formule apparemment contradictoire qui annonce un retour eschatologique aux principes mais énonce en même temps que le monde est impérissable, sous-entend que, comme dans d'autres mythologies indo-européennes, le monde (re)naîtra sous la forme d'un nouvel éon.

## MYTHES CELTES ET MYTHES INDO-EUROPÉENS

Plusieurs autres allégories de la création du monde conservées dans les traditions celtes semblent reçues d'un très lointain passé. Elles trouvent en effet leurs parallèles exacts dans d'autres mythologies indo-européennes, mais sous des formes à ce point différentes qu'elles ne peuvent guère être des emprunts : plutôt donc des héritages communs.

Pour ce qui est de l'ouverture de l'espace, la tradition irlandaise a conservé une anecdote qu'elle attribue pieusement à l'un de ses plus grands saints mais dont il a été bien reconnu qu'elle correspond étroitement à l'une des formes de la création dans la mythologie indienne.

Le mythe indien, déjà évoqué dans le très vénérable *Rg Veda*, expose que, lors d'un intervalle interéonique, le monde annihilé n'est « occupé » que par les démons. Le dieu Visnu se métamorphose alors en Vamana, un tout petit brahmane nain, et se rend auprès de Bali, le roi des démons. Arrivé devant lui, il lui demande en grâce l'espace de trois pas. Bali se gausse du nain, rit de l'extrême petitesse des pas d'un tel nabot et les lui accorde… mais le prétendu Vamana enjambe et ouvre alors l'univers entier en trois

pas : ciel, firmament et terre. Il s'en rend ainsi maître et seigneur et renvoie les démons à l'enfer de leur non-être.

En Irlande, Mullin est un saint des plus vénérés, quoiqu'il apparaisse l'un des moins « catholiques » du genre : une grande partie des légendes qui lui sont attachées semblent se démarquer des traditions mythologiques préchrétiennes.

Celle qui nous intéresse ici se situe à la fin de son noviciat, alors qu'il porte encore son premier nom de Dairchill. Il sollicite un jour à l'abbé de son monastère la permission de parcourir le pays pour quêter des aumônes. Elle lui est accordée mais, en cours de route, il rencontre un démon spectral, Fuath, accompagné de son épouse, de son valet, de son chien et de neuf autres monstres, qui tuent tous ceux qu'ils croisent. Avant d'être mis affreusement à mort, le moinillon demande une dernière faveur : trois pas en guise de saint pèlerinage. La demande est si folle qu'elle est accordée… et le moinillon fait alors de tels bonds que, au premier, les démons ne le voient plus qu'à la taille d'une corneille, au deuxième, ils ne savent pas s'il est monté au ciel ou descendu sous la terre, au troisième, il atterrit dans l'asile de son monastère. Les démons sont ainsi floués et le petit Dairchill y gagne son surnom de Mullin, « le Saut ».

L'analogie est étroite :

| | |
|---|---|
| 1. Dairchill est un novice et il se soumet à diverses mortifications. | 1. Visnu est engagé dans de grandes mortifications lorsque les dieux viennent le supplier de les sauver de la menace que constitue le roi des démons Bali. |
| 2. Dairchill collecte des offrandes. | 2. L'affrontement entre Visnu et Bali est identifié aux « offrandes préliminaires du sacrifice ». |

| | |
|---|---|
| 3. Le moinillon affronte un parti de spectres malfaisants. | 3. Le brahmane nain Vamana affronte le roi des démons. |
| 4. Dairchill sollicite trois pas. | 4. Visnu Vamana sollicite trois pas. |
| 5. Fuath condescend à ce qui est présenté comme une folie. | 5. Bali condescend et se gausse d'une demande qui lui paraît risible. |
| 6. Dairchill fait trois pas merveilleux… | 6. Visnu Vamana fait trois pas merveilleux… |
| 7. … qui laissent se demander s'il est monté au ciel ou descendu sous terre. | 7. … qui englobent tout l'univers, du ciel à la Terre et aux enfers. |
| 8. Dairchill gagne le surnom de Mullin, « le Saut ». | 8. Visnu gagne le surnom de Trivikrama, « les Trois Pas ». |

Pour anecdotique qu'elle paraisse à première vue, cette comparaison permet au moins de déceler le sens identique des trois pas (ou sauts) dans les deux traditions indienne et irlandaise, puis, mieux encore, de découvrir que ce sens se retrouve dans d'autres traditions celtes et qu'une anecdote similaire, galloise cette fois, a bien valeur de création (micro)cosmique par ouverture d'un espace-temps.

Cette légende est là rapportée à un autre grand saint, Cadoc cette fois, auquel un ange apparaît en rêve et enjoint d'établir le domaine de son nouveau monastère dans l'espace que délimitera en trois stations un merveilleux sanglier blanc :

### Lifris de Llancarvan, Vie de saint Cadoc

Fils d'un roitelet local, Cadoc est l'un des saints les plus célèbres du pays de Galles. Il aurait vécu au Ve siècle et sa vie, composée vers 1000, s'avère un mélange de légendes et de faits historiques disparates. L'ensemble est invraisemblable mais constitue un matériel précieux.

Une des anecdotes miraculeuses qui y sont racontées est celle de la fondation de son monastère.

> « Le saint homme Cadoc et ses clercs passèrent donc la nuit suivante à prier Dieu qu'il leur dévoile l'endroit exact où bâtir leur monastère et qu'il l'apprête et le débroussaille car il n'y avait pas de terre ferme dans cette vallée marécageuse putride d'où n'émergeaient que des touffes de roseaux, à l'exception d'un bosquet sous lequel un sanglier avait sa bauge et au sommet duquel un cygne blanc venait chaque année faire son nid.
>
> Quand le saint héros eut fini sa prière, un ange de Dieu lui apparut en rêve et lui dit : « Dieu a entendu ta prière. En te levant au premier matin, tu trouveras l'endroit pour bâtir ton monastère net et bien plan. En y arrivant, tu verras surgir un sanglier blanc, très vieux et tout hirsute, et il s'enfuira, effrayé par le bruit de tes pas. Là où tu l'auras vu à l'arrêt, tu bâtiras ton oratoire au nom de la sainte Trinité ; là où il s'arrêtera une deuxième fois, tu bâtiras le dortoir ; là où il s'arrêtera la troisième fois, tu bâtiras ton réfectoire. »
>
> Se levant donc à l'aurore, saint Cadoc vit, conformément à la prédiction de l'ange, toute la vallée débroussaillée et aplanie selon la volonté de Dieu. Le saint homme vint alors, comme l'ange l'avait ordonné, au bosquet au centre de la vallée ainsi nettoyée et il vit le grand sanglier solitaire se lever au bruit de ses pas, tandis que le cygne s'envolait tout effrayé de son nid. Le sanglier marqua un arrêt non loin du bosquet et, se retournant, il fixa saint Cadoc comme pour bien lui faire remarquer l'endroit, puis il s'éloigna un peu, s'arrêta de nouveau, s'éloigna un peu plus et s'arrêta une fois encore. Le saint homme marqua alors les trois stations en fichant trois baguettes dans le sol. À l'emplacement de la première, il construisit un petit oratoire en bois, à celui de la deuxième, il édifia un dortoir, à celui de la troisième, un réfectoire.
>
> (A.W. Wade-Evans, *Vitae sanctorum Britanniae et genealogiae*, Cardiff, 1944, p. 44)

Or, si cette fois les trois pas ou bonds prodigieux qui créent l'espace ne sont pas attribués à un brahmane nain ni à un moinillon, ils sont le fait d'un sanglier exceptionnel – sa blancheur le désigne comme un animal de l'Autre Monde –, soit l'équivalent de l'une des formes avataresques majeures de Visnu Trivikrama :

– le sanglier de Cadoc crée un espace microcosmique en trois bonds ;

– Mullin est un moinillon qui enjambe l'espace en trois bonds ;

– Visnu Vamana Trivikrama est un brahmane nain qui crée l'espace en l'enjambant en trois pas ;

– Visnu Varaha est un sanglier qui (re)crée le monde.

Encore une fois, la coïncidence ainsi présentée paraît beaucoup trop ténue pour mériter l'attention. Il semble pourtant très vraisemblable que cette insignifiance ne soit qu'apparente car le mythe de Visnu Varaha trouve des parallèles précis dans *toutes* les traditions celtes. Qu'on en juge :

> « Quand l'intervalle entre les éons fut achevé, le seigneur Brahmâ se réveilla de son sommeil et vit que le monde était vide. Visnu, comprenant que la Terre se trouvait au sein des eaux depuis que l'univers avait été résorbé en océan primordial, voulut le relever. Il revêtit un nouveau corps : comme à l'aube des éons précédents il s'était fait poisson, tortue, etc., il prit la forme d'un sanglier et il entra dans les eaux. Alors, le grand sanglier aux yeux comme des lotus releva, sur sa défense, la terre des profondeurs de l'Autre Monde et la mit sur le grand océan. Elle s'y maintint comme un grand bateau, sans couler.
>
> (H.H. Wilson, *The VisnuPurana*, Delhi, 1840, p. 38)

Mais, après ce relèvement de la terre valant recréation d'un éon, Visnu ne renonce pas à être Varaha, le grand sanglier.

« Après que Visnu se fut incarné en sanglier lors de cette création primordiale, Siva lui dit : « Seigneur, tu as accompli la tâche pour laquelle tu as pris cette forme de sanglier puisque tu as rétabli la Terre telle qu'elle avait été et remis ses mers et ses fleuves. Maintenant, la Terre ne peut plus te supporter, seigneur de l'univers, et elle est presque détruite [par ta puissance] alors que tu l'avais pourtant affermie. Il te faut donc quitter ce corps de sanglier [...]. La Terre, dans l'océan, était comme une femme en chaleur ; elle a été violée et elle a conçu de ton sperme un embryon cruel car elle était menstruée : le fils qui en naîtra développera une nature démoniaque. »

Quand le seigneur sanglier entendit ces paroles du noble Siva, il répondit au grand dieu : « Je suivrai ton conseil, seigneur, et j'abandonnerai ce corps de sanglier. Au temps voulu, je reprendrai un autre corps de sanglier afin de recréer les mondes. »

Mais le seigneur sanglier regagna sa montagne et il s'unit à la terre en forme de laie désirable. Et si longue que fût leur étreinte, le seigneur des mondes n'en avait pas son content tant son désir pour la laie était fort. Trois fils en naquirent. Leurs noms étaient Suvrtta, Kanaka et Ghora, et leur puissance était grande. Ces enfants jouaient ensemble sur la montagne d'or Meru (l'axe cosmique qui soutient le ciel). Le sanglier, entouré de ses marcassins, s'unissait d'amour à sa laie et ne pensait pas à abandonner sa forme. Il avait tant de plaisir avec son épouse et ses enfants qu'il s'ébattit avec eux jusqu'à écraser la terre et à la faire s'affaisser en son milieu. Suvrtta, Kanaka et Ghora éventrèrent sous leurs coups la montagne d'or et ils brisèrent tout ce que les dieux y avaient merveilleusement déposé. Ils troublèrent les eaux du lac Mânasa et de tous les autres lacs des dieux. Bien qu'il sût combien le monde était ainsi à la torture, son amour pour ses fils empêchait le sanglier de les retenir. Quand Suvrtta, Kanaka et Ghora montèrent au ciel, les troupes des dieux furent effrayées et se débandèrent de tous côtés. Et dans

ses jeux avec ses fils et son épouse, le sanglier n'était jamais satisfait : son désir s'accroissait sans cesse et il ne voulait pas quitter son corps comme il lui avait été dit de le faire.

Alors les dieux tinrent un conseil. Ils se rendirent tous chez Visnu, se prosternèrent et lui dirent respectueusement : « Avec crainte et respect, nous nous réfugions près de toi : protège-nous, ô Visnu. » Quand il eut entendu leur plainte, Visnu dit à Brahmâ et à Siva : « Tous les dieux et toutes les créatures souffrent affreusement à cause de ma forme de sanglier et le monde entier est mis en pièces. Siva, je voudrais bien quitter cette forme mais je m'en trouve incapable. Brahmâ, que toi et les autres dieux emplissiez incessamment Siva de toute votre énergie et qu'il abatte le sanglier : son corps est devenu une source de malheurs parce qu'il a copulé avec une femelle menstruée. Il faut que je l'abandonne désormais. » Brahmâ et Siva répondirent : « Nous le ferons. »

Siva s'approcha du sanglier et prit la forme d'un *sarabha* (un monstre ailé à deux têtes et huit pattes). Quand Suvrtta, Kanaka et Ghora le virent s'approcher, ils s'enragèrent et l'assaillirent de leurs défenses, de sorte que le *sarabha* tomba dans l'océan et les trois furieux y plongèrent à sa suite. Et quand Suvrtta, Kanaka et Ghora eurent ainsi plongé dans l'océan, le sanglier s'enragea à son tour et se lança lui aussi à l'eau, par amour de ses fils.

Ce plongeon du *sarabha* et des sangliers ébranla les dieux dans le ciel, ainsi que les planètes et les constellations, qui tombèrent sur la Terre en l'enguirlandant de flammes. Le souffle de leur chute fit danser les montagnes, provoquant l'écrasement d'innombrables créatures. Alors, Brahmâ s'inquiéta et dit à Visnu : « Seigneur, cet univers entier est en ruine ! Tu es le protecteur de tous, tu es le maître de l'univers : sauve-nous et la terre avec nous. Tu dois toi-même résorber et détruire le corps de sanglier et restaurer la terre avec tout ce qui s'y meut et tout ce qui s'y trouve fixe. »

Quand il eut entendu ces paroles de Brahmâ, Visnu prit la forme d'un cyprin qui emmena les *Veda* et les sept excellents sages versés dans toutes les connaissances, car il voulait que les *Veda* ne fussent pas détruits. Il les prit tous et les mit sur son dos, et il construisit un grand bateau pour que les sages pussent préserver leur descendance.

Puis le dieu alla chercher le pardon de Siva et il dit : « Tue-moi, grand dieu, et j'abandonnerai cette forme de sanglier pour le plus grand bien du monde et des dieux. Sacrifie aussi mes trois fils, Kanaka, Suvrtta et Ghora, afin de sauver le monde. » Comme il disait cela, toute l'énergie s'enfuit de son corps de sanglier et elle pénétra dans celui du seigneur Siva. Et quand l'énergie du sanglier eut pénétré Siva, celui-ci prit aussi celles de Suvrtta, de Kanaka et de Ghora. Le *sarabha* frappa de son bec le milieu de l'échine du sanglier, la brisa et lança le corps dans l'eau, puis il brisa l'échine de Suvrtta, celle de Kanaka et celle de Ghora, de sorte que tous expirèrent et tombèrent dans l'eau de l'océan avec un bruit et un éclat de fin du monde.

(H.H. Wilson, *The VisnuPurana*, Delhi, 1840, pp. 38-47)

Le parallèle le plus évident se trouve dans la légende galloise du sanglier Trwyth et de sa harde, dont la version la plus complète figure dans l'un des contes les plus archaïques du recueil des *Mabinogion* : *Comment Culhwch obtint Olwen*. L'histoire, déjà évoquée, est celle d'une série de quêtes imposées au héros Culhwch, amoureux de la belle Olwen, par le père de cette dernière, le géant Ysbaddaden Pencawr. L'une des plus difficiles est la poursuite d'un sanglier monstrueux, Trwyth, afin de lui arracher un peigne et des ciseaux qui se trouvent entre ses deux oreilles :

## Comment Culhwch obtint Olwen

L'épisode le plus célèbre de la légende, et certainement l'un de ceux qui conservent les traits les plus sûrs de mythologie préchrétienne, est celui de la traque du sanglier Trwyth et de sa harde de laies et de marcassins. Parmi les exigences les plus folles imposées par Ysbaddaden Pencawr se trouvent celles attachées à cette chasse et qu'il espère évidemment impossibles à satisfaire.

« Mes cheveux sont si raides qu'il n'y a pas de peigne ni de ciseaux avec lesquels on puisse les arranger, sinon le peigne et les ciseaux qui se trouvent entre les oreilles du sanglier Trwyth et il ne les donnera pas de bon gré. Ce sanglier Trwyth ne peut être chassé sans Drudwyn, le petit chien de Greid ab Eri ; il n'y a pas de laisse qui puisse retenir ce chien, sauf celle de Cors Cantewin ; il n'y a pas de collier auquel cette laisse puisse être attachée, sauf celui de Canhastyr Canllaw, et il faudra la chaîne de Cilydd Canhastyr pour attacher la laisse au collier. Le seul veneur au monde capable de contrôler le chien est Mabon ab Modron, celui qui a été enlevé à sa mère à l'âge de trois nuits et dont on ne sait où il se trouve, ni même s'il est vivant ou mort (voir p. 242 ss). Pour chasser le sanglier Trwyth, Mabon devra monter Gwyn Myngdwn, le cheval de Gweddw, qui est aussi rapide que la vague, mais Gweddw ne le cédera pas de bon gré. Comme on ignore où se trouve Mabon ab Modron, on ne pourra pas le trouver sans avoir d'abord retrouvé Eidoel ab Aer. Garselit Gwyddel est le meilleur chasseur d'Irlande : on ne pourra jamais chasser le sanglier Trwyth sans son aide. Il faudra aussi une laisse faite des poils de la barbe de Dillus Barfog car il n'y a que cela qui pourra retenir les chiots de la chienne Rhymhi et on ne pourra faire cette laisse que si on lui arrache les poils de la barbe de son vivant avec des pinces en bois. Il ne laissera personne lui faire cela de son vivant et la laisse n'aura aucune valeur si elle est faite avec des poils arrachés après sa mort car ils seront cassants. Aucun veneur au monde ne sera capable de retenir ces deux chiens, sauf Cynedr Gwyllt mais celui-ci est neuf fois plus sauvage que le plus sauvage des fauves des montagnes. Tu ne pourras jamais l'avoir avec toi et tu n'auras donc pas ma fille non plus. On ne pourra chasser le sanglier Trwyth sans l'aide de Gwynn ab Nudd, sous le pouvoir de qui Dieu a mis les démons d'Annwn (de l'Autre Monde) pour les empêcher de détruire ce monde. Pour cette chasse au sanglier Trwyth, aucun cheval ne pourra porter Gwynn sauf Du, le cheval de Moro Oerfaddawg. On ne pourra jamais chasser le sanglier Trwyth sans la présence du roi de France Gwilenhin, mais celui-ci déteste quitter son royaume et il n'acceptera jamais de venir ici. On ne pourra jamais chasser le sanglier Trwyth sans Aned et Aethlem : ils

sont aussi rapides que le vent et ils n'ont jamais abandonné la piste d'un animal sans l'avoir tué. Il faudra amener Arthur et ses veneurs pour chasser le sanglier Trwyth. C'est un homme puissant et qui ne viendra pas t'aider. Il faudra Bwlch, Cyfwlch et Syfwlch, et leurs trois chiens Glas, Gleisig et Gleisad. On ne pourra enfin tuer le sanglier Trwyth qu'avec l'épée d'Wrnach Cawr : il ne la donnera à personne ni en échange ni en cadeau et tu ne pourras pas la lui prendre de force [...] »

[Informé], Arthur envoya Menw ab Teirgwaedd pour voir si les ciseaux et le peigne se trouvaient bien entre les oreilles du sanglier Trwyth. Sa présence en Irlande était sûre : il venait de dévaster le tiers de l'île. Menw le découvrit à Esgeir Oenfel. Il se transforma en oiseau et descendit sur sa bauge pour essayer d'attraper l'un des bijoux mais il n'arriva à saisir qu'une des soies du sanglier, qui se dressa alors furieux et s'ébroua si fort qu'un peu de son venin atteignit Menw. Après cela, la santé de Menw ne fut plus jamais bonne.

Arthur rassembla tout ce qu'il y avait de guerriers dans toutes les îles Britanniques, en France, en Armorique, en Normandie et dans le « pays de l'été », et aussi tout ce qu'il y avait comme bons chiens de chasse et comme chevaux. Puis il emmena toute cette troupe en Irlande, à Esgeir Oenfel, là où se trouvait le sanglier Trwyth avec ses sept marcassins. Les chiens furent lâchés sur eux de tous côtés et les Irlandais se battirent contre eux pendant toute une journée, de telle sorte qu'un cinquième de l'Irlande fut entièrement ravagé. Le lendemain, ce fut l'armée d'Arthur qui attaqua, sans autres résultats que d'en sortir malmenée. Le troisième jour, Arthur lui-même vint combattre mais, au bout de neuf jours et neuf nuits, il n'arriva qu'à tuer l'un des marcassins.

Les hommes d'Arthur le questionnèrent sur l'origine de ce monstre et il leur expliqua qu'il avait été un roi et que Dieu l'avait métamorphosé en sanglier à cause de ses péchés.

Arthur envoya Gwrhir Gwalstawd Ieithoedd pour essayer de parlementer avec le sanglier Trwyth. Gwrhir prit la forme d'un oiseau et s'approcha de la bauge où il se tenait avec ses six marcassins. Gwrhir demanda : « Au nom de celui qui t'a mis sous cette forme, si vous êtes capables de parler, je demande que l'un de vous vienne parlementer avec Arthur. »

> La réponse lui vint de Grugyn Gwrycharian, un marcassin dont les soies étaient semblables à des fils d'argent et brillaient tant qu'on pouvait le voir aller à travers bois et champs : « Par celui qui nous a mis sous cette forme, nous n'irons pas parler à Arthur. C'est assez de malheur ce que Dieu nous a fait en nous métamorphosant, sans que vous veniez en plus nous faire la guerre. » « Je vous assure qu'Arthur ne se bat contre vous que pour obtenir le peigne, le rasoir et les ciseaux qui sont entre les oreilles du sanglier Trwyth. » « Vous n'obtiendrez pas ces bijoux avant de l'avoir tué. Demain, nous partirons d'ici et nous irons dans le royaume d'Arthur pour y causer autant de dommages que nous le pourrons. »
>
> Les sangliers prirent la mer en direction du pays de Galles. Arthur les rejoignit le lendemain : le sanglier Trwyth était occupé à massacrer tout le bétail de Cynwas Cwryfagyl et il avait déjà massacré tout ce qu'il y avait comme hommes et comme animaux à Dangleddyf. Dès qu'Arthur arriva, le sanglier Trwyth repartit vers Pressely [...], puis jusqu'à Cwm Cerwyn où il s'arrêta pour résister aux abois : là, il tua quatre guerriers d'Arthur. Puis il rendit les abois pour la seconde fois au même endroit et en tua quatre autres. Lui-même fut douloureusement blessé...

La chasse continue. Au prix de nombreuses pertes humaines et d'épouvantables dégâts au pays, toutes les laies et tous les marcassins de la harde sont tués. Le sanglier se dirige alors vers l'estuaire de la Severn, autrement dit vers l'endroit où la tradition galloise situe la source cosmique d'où découle toute la vie du monde.

> « Arthur vint à la Severn pour lui barrer la route avec tous les guerriers du pays et pour le pousser de force dans l'estuaire. Il l'attaqua avec toute son armée et quatre héros le cernèrent, le saisirent aux pattes et le firent basculer dans la Severn de sorte qu'il fut complètement submergé. Éperonnant son étalon, Mabon ab Modron s'élança d'un côté et arracha le rasoir ; Cynedr Gwyllt, montant un autre étalon, vint de l'autre côté et enleva les ciseaux. Mais avant qu'on ait pu lui prendre le peigne, le sanglier toucha le fond de ses pat-

tes et dès qu'il eut pied, personne ne put le suivre, ni chien ni cheval ni homme, avant qu'il ne fût passé en Cornouailles.

Arthur et ses hommes l'y rattrapèrent. Tout le mal qu'ils avaient eu jusque-là n'avait été qu'un jeu comparé à la peine qu'ils eurent à lui prendre le peigne. Après y être péniblement parvenus, ils le repoussèrent à la mer et nul ne sut ensuite où il était allé, avec les deux chiens Aned et Aethlem encore à ses trousses.

(R. Bromwich – D.S. Evans, *Culhwch ac Olwen*, Cardiff, 1988, pp. 24-41)

---

Le sanglier Trwyth a des homonymes dans presque toutes les autres traditions celtes et l'Irlande connaît également la figure remarquable du druide borgne Díl Triath. Son nom signifie littéralement « le Triath du Déluge (autre dit eschatologique) » et *triath* est signalé comme un mot portant remarquablement les trois sens de « roi », « sanglier » et « mer ».

En outre, Díl Triath est lié à Magh Mucraimhe, « la Plaine du Dénombrement des Porcs », qui tire son nom d'une légende presque identique à celle de sanglier Trwyth gallois : une harde de sangliers sort de l'Autre Monde et ravage le pays ; le roi Ailill et la reine Meadhbh, aussi célèbres dans le cycle héroïque irlandais qu'Arthur dans la tradition héroïque galloise, lui donnent la chasse et n'arrivent qu'à grand-peine à en venir à bout. Après quoi, comme Trwyth, ces sangliers disparaissent sans que personne ne sache ce qu'ils sont devenus.

## *Topologie rennaise*

Pour comprendre la légende qui suit, il faut savoir que le fait de dénombrer des êtres surnaturels est un moyen traditionnel de les exorciser.

> « Magh Mucraimhe, « la Plaine du Dénombrement des Porcs » : d'où vient ce nom ? Il n'est pas difficile de l'expliquer.
>
> Une harde de sangliers druidiques (surnaturels, métamorphosés) sortit de l'Oweynagat à l'époque d'Ailill et de Meadhbh. Ces sangliers détruisaient le blé et le lait partout où ils passaient et aucun homme n'était capable de les dénombrer exactement.
>
> Ailill et Meadhbh vinrent à Fraochmhagh pour leur donner la chasse et ils les pourchassèrent jusqu'à Bealach na Feat. Là, Meadhbh réussit à en saisir un par une patte mais il s'échappa en laissant sa peau dans la main de Meadhbh. Après quoi, ils purent être dénombrés dans cette plaine et c'est de là qu'elle tire son nom.
>
> (W. Stokes, *The Prose Texts in the Rennes Dindsenchas*, dans *Revue Celtique*, 1894, XV, p. 470)

## La bataille de Magh Mucraimhe

Cette importante légende du cycle des rois remonte au IXe siècle. Elle fait accessoirement allusion à la grande chasse des sangliers de l'Autre Monde par Ailill et Meadhbh, ajoutant quelques détails à la notule de la *Topologie rennaise* : que rien ne poussait pendant sept ans là où ces fauves passaient, qu'il n'était pas possible de les tuer car ils disparaissaient dès qu'on levait une arme sur eux, que Meadhbh attrape un sanglier lorsqu'il bondit au-dessus de son bige mais que la peau de l'animal se déchire depuis le front et qu'il s'enfuit, tout écorché, en l'abandonnant aux mains de la reine, et enfin que cela permet de les dénombrer.

> « Après cela, personne ne sait où ils allèrent.
>
> (M. O'Daly, *Cath Maige Mucrama*, Londres, 1975, pp. 50-51)

L'Écosse a gardé le souvenir de Trwyth/Triath attaché à une foire, la Troit Fair qui s'est tenue jusqu'au XIXe siècle aux alentours de la Noël. Par ailleurs, le mur d'Antonin, c'est-à-dire le rempart qui formait la frontière entre la Grande-Bretagne romaine et la Calédonie libre, y porte – au moins depuis le IXe siècle – le nom de Swine's Dyke, « le Rempart du Porc » : ce qui ne serait qu'une coïncidence sans importance s'il n'y avait à côté de cela un ensemble de légendes irlandaises attachées à ce porc...

Encore aujourd'hui, l'Irlande est parcourue par d'immenses levées de terre, jadis couronnées de remparts en bois, et qui ont servi à la fois de frontières fortifiées, de système de contrôle du trafic et de marques de prestige politico-religieuses à l'âge du fer protohistorique. La plus célèbre est celle qui dessine la frontière de l'ancien Ulster et qui est encore appelée Black Pig's Dyke, « le Rempart du Porc Noir ». Une légende y est obstinément attachée, dont plus de soixante versions ont été collectées, toutes légèrement différentes mais s'accordant unanimement sur le scénario général et sur les détails significatifs. Elle raconte l'histoire d'un maître d'école doté de pouvoirs surnaturels et capable de transformer les hommes en animaux, ou encore les fillettes en hases et les garçonnets en chiens de chasse à leur poursuite. Le maître finit néanmoins par être dénoncé et puni : ses élèves lui volent sa baguette magique et s'en servent pour le métamorphoser en sanglier noir et ses disciples en marcassins ; ils sont à leur tour pourchassés sans pitié... et ce seraient leurs traces ou la marque de leurs boutoirs qui auraient façonné le grand rempart.

Il est certain qu'une partie de ce conte s'inscrit dans le folklore universel et des magiciens qui transforment les humains en porcs se rencontrent partout, depuis la Circé homérique jusqu'aux contes populaires contemporains. Le méchant tour de la métamorphose des écoliers en porcelets se retrouve dans les évangiles apo-

cryphes de l'enfance de Jésus et on ne peut douter qu'il a inspiré ici la légende du maître d'école magicien. Par contre, les détails de la chasse et de la configuration du paysage sont étrangers au thème folklorique et aux apocryphes chrétiens, mais totalement en accord avec le mythème pancelte examiné ici.

L'extrême antiquité de ce dernier se découvre à travers divers indices.

C'est d'abord le célèbre chariot de Mérida, dont il est assuré qu'il n'évoque pas une chasse banale et simplement mondaine, mais un mythe majeur de chasse donnée à un sanglier surnaturel.

C'est aussi la curieuse anecdote vécue et racontée par l'empereur Dioclétien en personne : une druidesse lui avait prédit que son règne – son microcosme temporel – commencerait après qu'il aurait réussi à tuer un grand sanglier fatidique (tout comme le commencement du monde avait été assuré par la chasse du grand sanglier divin). De fait, bien que Dioclétien eût dès lors chassé sans répit tous les sangliers qu'il lui était possible, ce n'est qu'après avoir tué le préfet du prétoire Aper – dont le nom signifie « Sanglier » en latin ! – qu'il était monté sur le trône…

Enfin, ce n'est sans doute pas un hasard si, selon le témoignage de Pausanias, les Galates s'abstenaient de manger de cet animal en souvenir d'un sanglier surnaturel envoyé par Zeus et qui avait longtemps ravagé leur pays et tué un grand nombre d'entre eux.

L'ensemble prend sens dès lors qu'on sait que le grand sanglier est clairement un avatar du dieu-père souverain, la laie l'un de ceux de la Terre-mère elle-même, et qu'au moins le plus célèbre de leurs enfants est régulièrement identifié à un porcelet.

L'identification du dieu-père souverain au grand sanglier se découvre en Irlande par l'alternance qui y est posée dans l'attribution des grands remparts-frontières tantôt au Porc Noir, tantôt au

dieu-père lui-même; dans l'Antiquité celte, à travers l'alternance iconographique qui représente le vainqueur du grand démon anguipède tantôt sous les traits de Jupiter Taranis, tantôt sous ceux d'un puissant sanglier.

L'identification de la Terre-mère à une laie est assurée en Irlande par deux surnoms de la déesse-mère Dana : Banbha, « Petite Coche », et Troghan, « Truie » ; elle l'est dans l'Antiquité celte par l'association du sanglier à la Diane gauloise – qui n'est pas ici la chaste déesse chasseresse mais la mère de tout.

Leur plus célèbre fils enfin est en Irlande Lugh, fils d'un sanglier; en Galles Lleu, fils d'un sanglier et récupéré d'entre les morts par son père accompagné d'une truie ; en Armorique Huccan, « Petit Porc » ; dans l'Antiquité celte Lugus qui se reconnaît sous le déguisement du Mercure celto-romain surnommé Moccus, « Porc », et régulièrement associé à un sanglier.

Tous ces rapprochements entre légendes celtes et indo-européennes permettent surtout de comprendre qu'il n'y a certainement pas eu qu'un seul et simple mythe de création de notre monde dans les traditions celtes. Plusieurs ont dû coexister, concurrents ou complémentaires, dont ici, entre autres, un mythe d'ouverture de l'espace-temps au moyen de trois pas merveilleux et un autre de formatage du paysage par les courses et les ravages d'une harde de sangliers divins trop puissants pour que ce bas monde puisse les supporter.

## LA SOCIOGONIE

Un autre épisode mythique de création, ou plutôt de « constitution » du monde est, dans toutes les traditions indo-européennes accessibles, la sociogonie, c'est-à-dire la mise en place des différents statuts sociaux considérés comme indispensables à son bon fonctionnement. Cette sociogonie est évidemment située en des

temps antérieurs à ce que chaque groupe indo-européen considère (microcosmiquement) comme son monde.

L'Inde présente comme ancêtres de l'humanité (indienne) cinq clans primordiaux venus d'outre-océan – autrement dit de la virtualité du non-être – et expressément définis comme les souches respectives des cinq classes sociales reconnues : les brahmanes détenteurs de l'autorité religieuse, les *ksatriya* nobles guerriers, les *vaisya* producteurs roturiers, les *sudra* hors castes et les étrangers *nisada*.

Dans le mythe scandinave, après les trois races divines que sont les géants (guerriers belliqueux), les Ases (souverains) et les Vanes (maîtres de la fertilité), l'humanité est fondée par le dieu premier Heimdall qui s'unit respectivement à la pauvre Edda « Bisaïeule » pour engendrer Thræll « Esclave », à l'aisée Amma « Aïeule » pour lui donner Karl « Paysan Libre » et à la riche Módhir « Mère » qui conçoit Jarl « Noble ».

En Grèce, les êtres humains sont distribués en six espèces par le célèbre mythe des races métalliques que nous a conservé Hésiode : la race d'or est royale et la race d'argent en est encore parente quoique d'une dignité moindre ; la race des héros et celle de bronze sont exclusivement guerrières, l'une noble et l'autre aveuglément brutale ; la race de fer est celle des hommes actuels, entièrement soumis aux peines du labeur et de la production du nécessaire vital mais encore dotés d'une mesure qui fera défaut à la dernière race, la plus vile et la plus dégénérée.

À Rome, l'historiographie a subtilement entrelacé ses derniers souvenirs de la plus ancienne histoire authentique à son idéologie sociogonique pour dérouler, de la fondation de la ville à la naissance de l'état normal de leur monde que constituait pour les Romains leur république, une série de règnes correspondant exac-

tement à l'idéologie indo-européenne et au droit social romain. Les quatre premiers dessinent, selon l'ordre hiérarchique, le schéma même de la société fonctionnelle répondant à l'idéologie indo-européenne : le premier, celui de Romulus, et le deuxième, celui de Numa Pompilius, s'opposent comme les deux aspects de la fonction souveraine puisque le violent Romulus présente tous les traits de la souveraineté « varunienne » redoutable, brutale, coercitive, tandis que le paisible Numa, en contraste, fait preuve des qualités de bienveillance, de pondération, de sagesse de la souveraineté « mitrienne » ; le troisième, celui de Tullus Hostilius, est celui d'un guerroyeur forcené et excessif ; le quatrième, celui d'Ancus Martius, aligne une succession de faits qui s'inscrivent tous dans le registre de la troisième fonction : santé, volupté, richesse… Ces personnages incarnent donc les trois fonctions des citoyens dans une société complète et en bon état de fonctionnement, mais la mentalité romaine, légaliste s'il en est, n'a pas manqué d'inscrire dans son droit trois distinctions parmi les humains extérieurs à la société de plein droit : les pérégrins, étrangers reçus à Rome et admis à y traiter sur un pied d'égalité ; les esclaves, présents mais dépourvus de tout droit humain ; les étrangers, soit en guerre contre les Romains, soit susceptibles de l'être. Et avant l'instauration de la république, l'historiographie mythique aligne de fait encore trois rois « étrangers » : Tarquin l'Ancien, métèque étrusque fils d'un métèque grec ; Servius Tullius, fils d'esclave et servile par son nom même ; Tarquin le Superbe, figure haïssable chassée du pouvoir, ameutant contre Rome ses pires ennemis et s'identifiant ainsi à eux. Et ce n'est que par la défaite finale de ce mauvais roi et des ennemis qu'il mène que la république – « notre monde » pour les Romains – est enfin fondée.

Une sociogonie exactement analogue est bien attestée en Irlande et constitue même la base de sa pseudo-histoire, même

après que la conversion au christianisme a forcé les historiens a prendre en compte la version biblique des origines du monde. Ils ont ainsi maintenu jusqu'à l'aube des temps modernes et de leur science objective le mythe de cinq « invasions » préhumaines valant sociogonie.

La première est celle d'une « petite-fille » de Noé : Ceasair qui, à la tête de cinquante femmes et trois hommes, arrive d'outre-mer et débarque « avant le Déluge » (avant notre éon). Les trois hommes se partagent les cinquante et une femmes mais lorsque deux d'entre eux succombent à la tâche conjugale, le troisième, Fionntan, s'enfuit pour ne pas connaître le même sort et toutes les femmes en meurent bientôt de chagrin… Fionntan, pour sa part, survivra jusqu'à la fin des temps, changeant périodiquement de forme, afin de porter témoignage de l'histoire passée.

On peut analyser ce premier débarquement comme un mythe d'émergence de la vie multiforme du monde hors des eaux primordiales de la virtualité : Fionntan, « Feu Brillant », représente le feu de la vie et c'est en tant que tel qu'il est immortel et multiforme.

La deuxième invasion est celle d'un « petit-fils » de Noé : Parthalán. Banni pour avoir tué son père, il s'installe en Irlande avec tout son clan et ils y apportent les arts serviles : labour, vannage, brasserie, chasse, pêche, construction… Mais la colère divine les poursuit et, en expiation de la faute de Parthalán, ils meurent tous de la peste.

Parthalán et son clan représentent les esclaves. Leurs occupations, qui constituent l'essentiel de ce qui est dit d'eux, sont serviles et les noms de leurs chefs le confirment : le père de Parthalán est Aiteachdha, « Bon Domestique », son oncle Seanboth, « Serf », etc.

La troisième invasion est celle d'un lointain descendant d'Aiteachdha, Neimheadh, dont le clan défriche l'Irlande et construit deux palais. Mais le clan est attaqué par les démons venus d'outremer, les Fomhóire, et entièrement massacré à l'exception des trois fils de Neimheadh qui fuient l'île et s'établissent au loin.

Neimheadh et son clan, comme Parthalán et le sien, représentent très clairement un groupe social inférieur. Ils n'ont pas de roi et leurs occupations sont toutes roturières : commerce, élevage, agriculture. Le nom de leur chef les situe néanmoins à un rang plus élevé que leurs prédécesseurs : Neimheadh est « le Sacré », c'est-à-dire celui qui a le droit d'assister à la religion et au culte, autrement dit l'homme libre par opposition à l'esclave qui n'a pas de droit humain, ne fait pas partie de la société légale et ne peut donc pas participer à son culte. Ces hommes libres ne sont toutefois que des roturiers. S'ils bâtissent deux palais dont ils n'ont pas l'usage, c'est que ces derniers sont destinés aux deux invasions suivantes : celles des nobles et des druides, et c'est aussi l'indice que Neimheadh et son clan sont par nature destinés à servir les deux classes supérieures.

Pour ce qui est des Fomhóire, ils se retrouvent dans un grand nombre de textes et de légendes. Les plus tardifs leur prêtent volontiers les traits des Vikings dont les razzias impitoyables ont fortement marqué la mémoire collective de l'Irlande. Dans les plus anciens et les plus fiables, ce sont des démons hideux qui combattent les trois dernières invasions de l'Irlande et sont définitivement vaincus par la dernière. Il est bien sûr naturel que Neimheadh et son clan ne puissent en venir à bout : seule la science divine est capable de soumettre les démons. Or, si Neimheadh et les siens peuvent assister à la religion, ils n'en ont pas l'arcane. Seuls les druides ont accès aux principes de la science divine et eux seuls donc peuvent « vaincre les Fomhóire ».

La quatrième invasion est celle des descendants des fils aînés de Neimheadh : les Fir Bolga et les Fir Domhnann. Elle représente certainement la noblesse guerrière : Fir Bolga et Fir Domhnann sont avant tout des combattants et ce sont eux qui inventent les armes nobles, eux aussi qui établissent les institutions politiques telles que royauté, justice, division en provinces…

Au cours du règne du plus grand roi des Fir Bolga survient la cinquième invasion : celle des Tuatha Dé Danann, ou « Lignages issus de la déesse Dana », identifiés explicitement comme les dieux de l'Irlande païenne. Ce sont des druides et des magiciens aux pouvoirs merveilleux et lorsque les Fir Bolga veulent les arrêter, leur courage est impuissant et ils sont défaits à la première bataille de Moytirra.

Mais il n'y a pas d'opposition entre les deux classes supérieures : les nobles et le roi d'un côté, les druides de l'autre sont complémentaires et la supériorité des druides n'est que théorique (aux deux sens du terme). De même dans le mythe, la défaite des Fir Bolga à Moytirra ne signifie pas leur expulsion ni leur asservissement : moyennant une reconnaissance de la préséance des Tuatha Dé Danann, ils obtiennent un traité de coexistence et d'amitié.

Au cours du combat contre les Fir Bolga, le roi des dieux, Nuadha, a la main coupée. Atteint dans son intégrité physique, il ne peut plus régner et il est remplacé par son cousin Eochaidh Breas, fils d'une déesse et d'un Fomhór. Mais Eochaidh Breas se révèle très vite un mauvais roi, avaricieux et tyrannique. En secret, le dieu-médecin Dianchéacht et le dieu-bronzier Creidhne guérissent alors Nuadha en adaptant une prothèse en argent à son moignon : lorsqu'il est ainsi à nouveau apte à régner, les dieux se révoltent, chassent Eochaidh Breas et rendent le trône à Nuadha. Eochaidh Breas fait alors appel à ses parents fomhóire : à la tête de leur multitude, il tente de reprendre le pouvoir. C'est le grand choc cosmique entre les dieux et les démons : à la deuxième bataille de

Moytirra, les Tuatha Dé Danann, menés par le dieu Lugh, écrasent les démons et remportent une victoire totale. Eochaidh Breas n'est épargné par Lugh qu'en échange de promesses quant à la prospérité des troupeaux et des récoltes de l'Irlande jusqu'à la fin des temps.

### *La mutilation qualifiante*

Un thème important des mythologies indo-européennes – et celtes – est celui qui lie les pouvoirs majeurs surnaturels et spécifiques d'un dieu à la perte consentie de ce qui en permet naturellement l'exercice.

Ce peut être un organe physique : Fortuna (la Fortune), autrement dit le destin tracé d'avance pour chacun, est aveugle ; le Scandinave Odin obtient la voyance omnisciente en s'arrachant un œil ; son collègue Týr obtient le patronage de la bonne foi en sacrifiant sa main droite – celle qui prête serment – dans un parjure ; le dieu impulseur (celui qui met le monde en mouvement) de l'Inde, Savitr, n'a plus de mains ; dans toutes les mythologies, la déesse-mère paie sa fécondité de cette « mutilation » paradoxale qu'est sa virginité perpétuelle...

Ici, l'amputation du bras de Nuadha le qualifie à la fois comme guerrier – la main qui tient le glaive – et comme roi, car la mission essentielle du souverain est de redistribuer justement entre ses sujets tout ce que sa dignité met sous son contrôle.

La sociogonie est dès lors achevée et le monde est prêt à recevoir les hommes. C'est ce qui se passe. Les Irlandais actuels (les Milésiens ou descendants d'un certain Golamh Míl) débarquent dans l'île et concluent un accord avec les dieux : ceux-ci leur abandonnent le microcosme irlandais et ils garantissent la prospérité des hommes en échange du culte que ces derniers leur rendront.

| STATUT SOCIAL | ROME | IRLANDE |
|---|---|---|
| Étrangers hostiles | Étrusques ameutés par Tarquin le Superbe | Fomhóire ameutés par Eochaidh Breas |
| Esclaves | Servius Tullius | Parthalán |
| Métèques | Tarquin l'Ancien | --- |
| Tiers état (troisième fonction roturière) | Ancus Martius | Neimheadh |
| Noblesse (deuxième fonction guerrière) | Tullus Hostilius | Fir Bolga<br>Fir Domhnann |
| Clergé (première fonction de souveraineté religieuse) | Numa Pompilius<br>Romulus | Tuatha Dé Danann |
| Fin de la sociogonie et début de « l'âge humain » | république | Milésiens |

La richesse du matériel irlandais est, nous l'avons vu, sans égale. Il ne subsiste dès lors que peu d'autres traces d'une pareille sociogonie dans les autres traditions celtes. Des échos vraisemblables demeurent pourtant dans la tradition galloise.

L'un d'eux est une triade selon laquelle la Grande-Bretagne aurait porté successivement trois noms, soit Clas Myrddin « le Clos de Merlin » avant la première « invasion », Ynys Beli « l'Île de Beli » après sa première « invasion » et enfin, après l'invasion de Prydain ab Aedd Mawr, Ynys Prydain « l'Île de Prydain » (ce qui est encore aujourd'hui le nom gallois de la Grande-Bretagne). On note en effet qu'il y est fait mention « d'invasions », selon le même terme que dans le mythe irlandais ; que Merlin apparaît comme

le correspondant précis du primordial Fionntan ; que Beli est le Grand Ancêtre de tous les dieux gallois et l'époux de Dôn, l'équivalent gallois de Dana, la mère des dieux irlandais ; que Prydain est l'éponyme des Britanniques et apparaît donc directement comparable à Golamh Míl, l' ancêtre des Milésiens ou habitants humains de l'Irlande ; qu'Aedd *Mawr* « le Grand » porte un nom emprunté à l'Irlande, où de plus l'un des surnoms du dieu-père souverain des Tuatha Dé Danann est Daghdha *Mór* (« le Grand »)…

Un autre écho de la sociogonie irlandaise se trouve dans la légende du *Colloque de Lludd et de Llefelys* : le roi du microcosme britannique est en effet là Lludd Llawarian, qui porte le même nom (Nudd, devenu *Ll*udd par allitération avec le surnom *Ll*awarian) et le même surnom, « Main d'Argent », que le roi des dieux Nuadha Airgeadlámh (*llaw* et *lámh* signifient « main », *arian* et *airgead* « argent »). Il est dit que son royaume est envahi et opprimé par des démons, les Coraniaid, invulnérables car ils ont la faculté d'entendre toutes les conversations si secrètes soient-elles, et Lludd ne sait comment se débarrasser de leur engeance. Il convoque alors son frère Llefelys – qui n'est autre que Lleu, l'équivalent gallois du dieu Lugh –, le roi de Gaule – autrement dit d'un « autre monde » outremer. La science de Llefelys est grande et, de fait, il connaît le moyen de détruire les Coraniaid – broyer certains animalcules dans de l'eau et asperger ensuite les démons de la mixture ainsi obtenue –, de même que celui d'en communiquer secrètement la recette à Lludd : en lui parlant en haute mer, à travers un tuyau en cuivre appliqué à son oreille.

À peine est-il débarrassé de cette première calamité qu'un deuxième fléau s'abat sur le royaume de Lludd : à chaque retour des calendes de mai retentit un cri si terrible qu'il arrête toute vie. Heureusement, Llefelys connaît aussi le remède. Il révèle à Lludd que deux dragons invisibles se battent férocement : un dragon

rouge indigène et un dragon blanc étranger. À chaque retour des calendes de mai, le dragon rouge est assailli et blessé, et c'est le cri qu'il pousse qui résonne alors si lugubrement. Et Llefelys indique à nouveau le moyen de mettre un terme à ces combats cataclysmiques : comment capturer les deux dragons, puis les enfermer en tel endroit de l'île qu'ils y constituent désormais un puissant talisman propre à préserver celle-ci de toute invasion tant qu'ils ne seront pas relâchés.

Un peu plus tard encore, un troisième fléau s'abat : un sommeil irrépressible endort tout et un mystérieux voleur en profite pour emporter tous les vivres du pays. Pressé par la disette, Lludd consulte encore Llefelys. Il apprend de lui comment résister au sommeil magique et ainsi surprendre et arrêter le voleur. Ceci fait, Lludd, sur les conseils de son frère, accorde la vie au larron en échange d'une promesse qu'il garantira désormais par sa magie la prospérité des troupeaux de la Grande-Bretagne.

L'archaïsme du récit est signalé par sa structure doublement trifonctionnelle des fléaux et des avantages que procure leur élimination :

| FONCTIONS | FLÉAUX | AVANTAGES |
|---|---|---|
| 1 | Les Coraniaid, omniscients, préviennent la libre communication intellectuelle et le bon exercice de l'autorité souveraine. | Liberté retrouvée et assurée du gouvernement. |
| 2 | Les dragons combattent. | Protection contre toute invasion hostile. |
| 3 | Le magicien voleur prive le royaume de sa production alimentaire. | Abondance matérielle assurée par le magicien vaincu. |

Par ailleurs, les parallèles avec la sociogonie irlandaise s'avèrent frappants : la race des Coraniaid rappelle directement celle des Fomhóire par son caractère non humain, par l'oppression qu'elle inflige au pays et par son extermination magique selon des moyens assez proches de ceux qu'utilise l'Irlandais Lugh pour assurer la défaite des démons ; de la même façon que, dans le mythe irlandais, le conflit entre les dieux et les démons trouve sa source dans la contestation de l'autorité du roi à la main d'argent Nuadha Airgeadlámh, les Coraniaid s'opposent au roi à la main d'argent Lludd Llawarian ; comme dans le mythe irlandais, l'intervention de Lugh permet de remporter la bataille en vue de rendre son trône à Nuadha, les problèmes qui entravent l'exercice du pouvoir royal de Lludd sont résolus grâce à Llefelys/Lleu. Surtout, l'épisode final du *Colloque de Lludd et de Llefelys* apparaît exactement parallèle à celui qui couronne le mythe sociogonique irlandais. Le magicien qui vole les vivres du royaume et en fait une terre *gaste* (stérile) est en effet vaincu par Lludd et Llefelys et ne sauve sa vie qu'en promettant de rendre l'abondance perdue et de la garantir à jamais :

### *Le colloque de Lludd et de Llefelys*

Dans sa forme actuelle, ce conte remonte au plus tôt à la seconde moitié du XIIe siècle car il montre des emprunts assurés à l'*Histoire des rois de Grande-Bretagne* de Geoffrey de Monmouth. Il n'y a néanmoins aucun doute qu'il remanie des éléments remontant à la mythologie préchrétienne. L'épilogue en est un des plus sûrs.

> « Dès qu'il se reconnut vaincu par la force et la vaillance de Lludd, le magicien demanda grâce.
>
> « Comment pourrais-je te faire grâce après tous les dommages que tu m'as causés et les injures que tu m'as infligées ? » demanda le roi.

« Tous les dommages que je t'ai causés, je les réparerai en rendant exactement tout ce que j'ai volé. Je ne recommencerai plus jamais de tels méfaits. Au contraire, je te servirai fidèlement à partir de maintenant. »
Le roi marqua son accord et ainsi, jusqu'à la fin de sa vie, Lludd, fils de Beli, régna sur une Grande-Bretagne paisible et prospère.

(B.F. Roberts, *Cyfranc Lludd a Llefelys*, Dublin, 1975, pp. 4-6)

De son côté, Eochaidh Breas, qui a réduit le royaume des dieux à la dernière misère en accaparant tous ses biens, est vaincu par Lugh et ne sauve sa vie qu'en promettant d'assurer à jamais la régularité des récoltes et l'abondante lactation des vaches du royaume :

## La deuxième bataille de Moytirra

« Aussitôt après, ils furent en situation de mettre à mort Eochaidh Breas.
« Vous gagnerez plus à m'épargner qu'à me tuer », dit ce dernier.
« Comment cela ? » questionna Lugh.
« Si vous m'épargnez, les vaches d'Irlande donneront toujours du lait », répondit Eochaidh Breas.
« Je vais soumettre cette proposition à nos sages », dit Lugh.
Lugh se rendit chez Maoiltne Móirbhreatach (un dieu jurisconsulte) et lui demanda : « Épargnerons-nous Eochaidh Breas s'il garantit que les vaches d'Irlande donneront toujours du lait ? »
« Non, car s'il peut faire en sorte qu'elles donnent du lait tant qu'elles vivront, il ne peut pas empêcher qu'elles vieillissent et finissent par mourir », répondit Maoiltne.
Lugh dit à Eochaidh Breas : « Ta proposition ne sauvera pas ta vie car si tu peux assurer la lactation, tu ne peux pas empêcher les vaches de vieillir ni de mourir [...]. En feras-tu une autre [en plus] pour échapper à la mort ? »

« Oui. Dis à votre jurisconsulte que les Irlandais pourront faire une récolte chaque saison s'ils me laissent la vie sauve. »
Lugh demanda à Maoiltne : « Épargnerons-nous Eochaidh Breas s'il assure une récolte en chaque saison aux hommes d'Irlande ? »
Maoiltne répondit : « Nous nous sommes trouvés bien sans cela : en labourant et en semant au printemps, en laissant l'été au blé pour qu'il pousse, l'automne pour qu'il vienne à maturité et soit moissonné, l'hiver pour qu'il soit consommé. »
Lugh dit à Eochaidh Breas : « Cette proposition ne te sauve pas. »
« Que faut-il [en plus] pour qu'on m'épargne ? » questionna Eochaidh Breas.
« Comment les hommes d'Irlande devront-ils labourer, semer et moissonner ? Si tu révèles cela, tu auras la vie sauve. »
« Enseigne-leur ceci : qu'ils labourent un mardi, sèment le grain dans leurs champs un mardi et qu'ils moissonnent un mardi. »
Et c'est pour ce secret qu'Eochaidh Breas fut sauvé.

(E.A. Gray, *Cath Maige Tuiredh*, Dublin, 1982, pp. 66-68)

La figure du dieu détrôné parce qu'il a perdu une main, puis rétabli dans son intégrité physique grâce à une prothèse en argent, surnage aussi dans presque toutes les traditions celtes.

L'Armorique a conservé son nom, Nuz, mais a transféré son mythe sur un saint Méloir dont la légende est incontestablement similaire puisqu'elle en reprend tous les traits majeurs et qu'elle centre son culte autour d'une source souterraine miraculeuse dans un village – Lanmeur, en Finistère – dont un quartier garde encore le nom de Kernu(z), « le Manoir de Nuz ».

### Vie de saint Méloir

Cette vie du XIe siècle mêle des éléments incontestablement issus de la mythologie préchrétienne à des souvenirs éven-

tuels de véritables querelles dynastiques au sein de la famille régnante de Cornouaille au haut Moyen Âge.

Le thème est le suivant : Méliau, roi de Cornouaille, est assassiné par son frère Rivod qui, pour asseoir définitivement son pouvoir, veut aussi supprimer Méloir, fils et héritier de Méliau, âgé de sept ans. Cédant aux prières des membres de sa cour, il se contente dans un premier temps de le faire mutiler pour le rendre inapte à la fonction souveraine.

> « Lorsque Rivod, après la mort de son frère, eut usurpé le royaume, il voulut retrouver son neveu Méloir, que son saint père laissait à l'âge tendre de sept ans. Il se rendit à l'endroit de Cornouaille que l'on appelle Gorbroidus et il y réunit ses évêques, ses clercs et de nombreux laïcs. Il délibéra avec eux quant à la mise à mort de l'enfant et leur demanda la permission de le tuer comme il l'avait fait pour son père Méliau. Le conseil, craignant Dieu, le supplia néanmoins de lui laisser la vie sauve. Dès lors, ne pouvant agir comme il l'aurait voulu, l'usurpateur, furieux, ordonna qu'on lui coupât la main droite et le pied gauche [...].
>
> Après avoir subi cette mutilation, Méloir fut accueilli avec honneur par les moines du monastère de saint Corentin en Cornouaille et on lui fabriqua là une main en argent et un pied en bronze [...] : étonnamment, cette main pouvait se mouvoir comme une vraie et Méloir pouvait l'ouvrir et la fermer comme une main naturelle faite d'os, de nerfs, de veines, de sang et recouverte de peau...
>
> (A.Y. Bourgès, *Le Dossier hagiographique de saint Mélar*, dans *Britannia Monastica*, 1997, V, pp. 56-57)

L'Irlandais Nuadha, le Gallois Nudd/Lludd, le Breton Nuz sont évidemment apparentés. Ces derniers, ainsi que peut-être le nom du saint Neot des Cornouailles britanniques et certainement celui des Nûtons des légendes médiévales et du folklore ardennais contemporain, dérivent de l'épiclèse d'un antique dieu Nodont,

dont le sanctuaire est resté longtemps l'un des plus fameux de la Grande-Bretagne celto-romaine.

Ce temple se trouvait à Lydney, à la frontière entre le pays de Galles et le Gloucestershire anglais. Il surplombe l'embouchure de la Severn, que la tradition galloise identifie à la source cosmique en raison de son mascaret spectaculaire et du fait que le fleuve prend sa source au mont Plynlimon, l'axe cosmique du microcosme gallois. Nodont y est identifié à Mars, ce qui correspond dans le schéma romain à la fonction guerrière qu'incarne Nuadha dans le système irlandais, Surtout, la fouille de ce temple a livré un remarquable ex-voto métallique en forme de bras coupé rappelant que les représentations de Nuadha dans l'iconographie de l'Irlande préchrétienne montrent ce dieu brandissant son bras coupé ou la prothèse qui le remplace.

Un autre écho antique de l'issue de la sociogonie se trouve certainement dans l'abondante représentation iconographique – près de quinze cents attestations, sans compter les images monétaires – de la victoire des dieux sur les démons : outre les figurations du dieu « jupitérien » triomphant d'un ou de plusieurs ennemis anguipèdes, les images de gigantomachies qui leur sont plusieurs fois associées attestent que ce triomphe n'est pas l'issue d'un combat solitaire mais celle d'un affrontement collectif entre les dieux et les démons.

## LE VOL DES VACHES COSMIQUES

Dans presque toutes les traditions indo-européennes, les eaux vives qui apportent la vie au monde ont été identifiées à des vaches. Dans le monde celte, la Boyne irlandaise issue de la source cosmique Seaghais est identifiée à la déesse Eithne Bóinn, « la Vache Blanche », et les Celtes antiques vénéraient une déesse Damona,

« la Divine Génisse », associée au culte des sources vivifiantes et qui a laissé son nom à la rivière Dane du Cheshire…

À partir de là, un mythème commun aux Celtes et à la plupart des autres traditions indo-européennes représente la fin d'un éon du monde et la (re)naissance d'un nouvel éon selon un scénario de vol des vaches, puis de leur récupération au terme d'une quête menée par un dieu jusqu'à vaincre le démon, en général partiellement ou entièrement ophiomorphe, qui les avait dérobées et cachées.

Pour ne citer que quelques exemples particulièrement clairs, on peut rappeler que l'Inde attache ce mythème à Indra qui doit par deux fois libérer les vaches incarnant les eaux vives après qu'elles ont été volées par le monstrueux serpent Vrtra, fils du tricéphale Visvarupa, puis par le démon Vala qui les cache dans une grotte.

En Grèce, le mythème apparaît dans le mythe du troupeau de Géryon, issu des vaches solaires et que ce monstre au triple corps nourrit de chair humaine. Là, c'est Héraclès qui s'en empare et les ramène en Grèce, non sans que, à en croire la version romaine de la légende, ces bêtes ne soient dérobées en cours de route par le tricéphale Cacus et ne doivent être récupérées une nouvelle fois par Hercule.

Dans le monde slave, le dieu « jupitérien » Perun se tient au sommet de l'arbre cosmique tandis que près de ses racines rampe le serpent Zmiulan. Ce démon vole le bétail du dieu et le cache dans une grotte mais Perun en brise le rocher, foudroie Zmiulan et reprend ses vaches, ce qui libère en même temps les eaux vives du monde.

Ce mythème se retrouve à plusieurs reprises dans la mythologie irlandaise, ce qui témoigne de l'importance qu'il y revêtait.

Il se découvre ainsi dans le récit du grand affrontement entre les dieux et les démons qui se solde par la victoire de ces derniers valant création de notre monde. Tout au long de son règne illégitime, Eochaidh Breas réduit l'Irlande des dieux à la dernière pénurie en attribuant toutes ses richesses aux démons Fomhóire de son lignage paternel. En particulier, il leur donne « à titre de tribut » toutes les vaches d'Irlande… et il faut que le dieu Lugh les force à restituer les vaches laitières pour que la vie renaisse en Irlande.

## La mort tragique des enfants de Tuireann

Cette légende mythologique a été conservée par plusieurs manuscrits, sous des formes très peu différentes. Tous ces textes sont tardifs (XVIIIe et XIXe siècle) mais des fragments et des allusions attestent que le récit est beaucoup plus ancien et devait déjà être connu sous cette forme avant le XIVe siècle.

« Lugh et ses compagnons vinrent à Tara, où se trouvaient le roi Nuadha Airgeadlámh et les Tuatha Dé Danann, et ceux-là leur souhaitèrent la bienvenue. Peu de temps après, ils virent arriver une troupe sinistre et hargneuse : les quatre-vingt-un collecteurs d'impôt des Fomhóire, qui venaient réclamer le tribut dû par les Irlandais […]. Le roi et tous les dieux se levèrent avec respect devant eux et Lugh Lámhfhada leur demanda : « Pourquoi vous levez-vous ainsi devant ces gens sinistres et arrogants, alors que vous ne vous êtes pas levés de cette façon quand nous sommes arrivés ? » « Nous y sommes obligés car même si c'est un nouveau-né du mois qui ne se lève pas devant eux, ils le tuent », répondit le roi. « Par ma foi, j'ai envie de les massacrer », dit Lugh. « Il n'en sortira rien de bon et c'est nous qui serons tués », objecta le roi. « Il y a trop longtemps que vous êtes ainsi asservis », dit Lugh et, se dressant, il mit à mal les démons, tuant soixante-douze d'entre eux. Il épargna les neuf derniers et les mit sous la protection du roi en leur disant : « Je vous tuerais bien mais je préfère que vous alliez avertir les Fomhóire, car je crains que si je leur envoie mes propres ambassadeurs, ils ne soient indignement reçus. »

Les neuf partirent alors et retournèrent en Scandinavie (outremer, dans l'Autre Monde) où se trouvaient les clans des Fomhóire et ils racontèrent tout, sans rien omettre : qu'un beau jeune homme était arrivé en Irlande et qu'il avait tué tous les collecteurs d'impôt à l'exception d'eux neuf [...]. Le roi Balar leur demanda : « Savez-vous qui c'est ? » mais c'est son épouse Ceithlionn qui répondit : « Moi je le sais : c'est le fils d'une de nos filles et il a été prédit que sa venue serait le signe que désormais nous n'aurions plus aucun pouvoir en Irlande. »

Les nobles des Fomhóire se réunirent alors en conseil [...] et Eochaidh Breas, fils de Balar, dit alors : « J'irai en Irlande avec sept grands corps de cavalerie de nos Fomhóire et je livrerai bataille à Lugh. Je lui couperai la tête et je vous l'apporterai [...] »

Eochaidh Breas ordonna alors : « Armez mes navires de guerre et mettez-y les vivres dont nous aurons besoin. » Ce qui fut bientôt fait [...]. Ils firent alors sortir leurs navires du port [...] de leur pays sauvage et s'élancèrent sur la mer immense [...] jusqu'à ce qu'ils trouvassent un port bien protégé à Ballysadare, puis ils se répandirent sur l'ouest du Connaught et le ravagèrent entièrement [...].

Lugh partit de Tara vers l'ouest [...] vers l'endroit où se trouvaient les Fomhóire avec leur butin pris sur le Connaught. Eochaidh Breas, fils de Balar, se leva et dit alors : « C'est bizarre : le Soleil se lève à l'ouest aujourd'hui alors qu'il se lève à l'est tous les autres jours... Qu'est-ce cela ? » Les druides répondirent : « C'est l'éclat du visage de Lugh Lámhfhada. »

Lugh arriva chez les Fomhóire et les salua. « Pourquoi nous salues-tu ? » questionnèrent-ils. « J'ai de bonnes raisons de vous saluer car je ne suis que pour moitié des Tuatha Dé Danann et pour l'autre moitié de vous. Rendez-moi les vaches des Irlandais. » « Ce ne sera pas de sitôt », répondit l'un des démons. Lugh prononça alors un charme magique et renvoya leurs vaches à toutes les familles d'Irlande.

(J. O'Duffy, *Oidhe chloinne Tuireann*, Dublin, 1901, pp. 6-20)

Une autre version rapporte qu'un démon Meiche, présenté tantôt comme un serpent monstrueux menaçant de dévorer toutes les vaches d'Irlande, tantôt comme doté d'un triple cœur contenant des serpents destinés à détruire toute vie dans le pays, est vaincu et tué par le dieu Téathar mac Céachta qui brûle ensuite son triple cœur et en jette les cendres dans la rivière Barrow ; mais elles sont si chaudes que la Barrow en bout et que tous ses poissons en meurent.

Il y a enfin l'histoire du dieu Fraoch, directement analogue aux mythes indien, grec, slave, etc., signalés plus haut.

Fraoch est un dieu, remarquablement fils et neveu utérin de deux des principales hypostases de la déesse-mère, Béfhionn « la Dame Blanche » et Eithne Bóinn « la Vache Blanche », tandis que son père Iodhadh « If » n'est vraisemblablement autre que le dieu « jupitérien » Eochaidh Ollathair lui-même. Ce Fraoch a reçu de sa mère douze vaches merveilleuses, blanches avec des oreilles rouges, ce qui est la marque traditionnelle du bétail de l'Autre Monde et d'ailleurs le texte énonce explicitement qu'elles en proviennent. Fraoch obtient aussi, au prix de mille difficultés, la main de la princesse Fionnabhair « Fantôme Blanc », dont l'importance mythologique est immédiatement signalée par le fait qu'elle est l'exacte homonyme de la reine Guenièvre (Gwenhwyfar en gallois), l'épouse du roi Arthur.

Par la suite, les douze vaches de Fraoch, son épouse et ses trois fils sont mystérieusement enlevés. Béfhionn, sa mère, lui révèle qu'ils ont tous été emmenés outremer jusqu'aux Alpes. Malgré les inquiétudes de Béfhionn, Fraoch part à la recherche de sa famille et de son bétail. Il rencontre bientôt Conall Cearnach, l'un des principaux héros du cycle d'Ulster, et il le décide à l'accompagner.

Arrivés dans les Alpes, Fraoch et Conall sont aidés par deux femmes. La première, une bergère dont la mère était irlandaise, leur confirme qu'ils ont trouvé le pays où Fionnabhair, ses fils et les

vaches ont été emmenés. Elle leur signale que Fionnabhair est détenue auprès du roi mais que la gardienne des vaches descend d'une famille ulate. De fait, celle-ci, reconnaissant en Conall le champion de l'Ulster, promet de les seconder et leur révèle en même temps qu'une prophétie annonce que le repaire du ravisseur sera détruit par Conall. Mais elle les met en garde : ce repaire est gardé par un serpent monstrueux. La vachère leur propose alors un plan peu clair mais qu'on reconstitue par comparaison avec d'autres versions : elle prétendra que les veaux ont tété tout le lait, laissera le portail du château ouvert et, lorsque tout dormira, versera le lait dans la rivière pour que sa blancheur signale à Conall et Fraoch qu'ils peuvent attaquer. Ainsi dit, ainsi fait. Conall et Fraoch détruisent le château et ramènent les vaches et la famille de Fraoch en Irlande. Même si le texte ne le dit pas expressément, on devine que le serpent n'est autre que le ravisseur et le maître du château. D'autres versions précisent qu'il s'agit en fait de Donn, le roi des morts.

L'aventure de Fraoch et de Conall est doublée par une autre, dont la structure s'avère exactement la même quand on recoupe les diverses versions et fragments subsistants. Le récit s'articule autour des vaches merveilleuses que les dieux Aonghus et Manannán ont découvertes. Leur lait intarissable fleure bon le miel, enivre comme du bon vin et est miraculeusement roboratif : dans l'une des versions, Eithne, ici présentée comme une fille mise en page près d'Aonghus mais que son nom révèle comme la déesse-mère représentant le monde, s'en sustente exclusivement jusqu'à la fin de ses jours.

Un jour, les Ulates, menés par leur roi Conchobhar et leur plus grand héros Cúchulainn, mettent le siège devant le château de Manannán pour s'emparer de ses trésors : sa fille Bláthnaid, les trois vaches merveilleuses, les trois oiseaux dont le chant est la musique ravissante de l'Autre Monde, et le chaudron inexhausti-

ble. Les Ulates, n'étant pas dieux, n'arrivent à rien jusqu'à ce qu'ils reçoivent le renfort d'un inconnu herculéen : Cúraoí, dieu solitaire dont la coutume est de se présenter ainsi sous un incognito vulgaire et peu avenant. On devine qu'il s'agit en fait de l'une des formes du dieu « jupitérien » Eochaidh Ollathair.

Grâce surtout à ses exploits, les Ulates finissent par s'emparer du château mais ils dédaignent alors l'apparente roture de leur allié et refusent de lui accorder une part du butin. À leur grand dam, Cúraoí se fâche, s'empare par la force de tous les trésors et humilie même totalement Cúchulainn, le seul Ulate à lui tenir tête (et en fait incarnation du dieu Lugh lui-même !) : il le réduit à l'impuissance en l'enterrant jusqu'aux aisselles, lui coupe les cheveux avec son glaive et lui barbouille finalement le visage de bouse de vache.

Cúchulainn cache sa honte pendant un an, puis entreprend de se venger. Après avoir péniblement atteint le manoir de Cúraoí, il obtient que Bláthnaid trahisse son époux : elle trait les vaches et en verse le lait dans la rivière voisine, de sorte que sa blancheur signale à Cúchulainn et à sa troupe que Cúraoí est seul et vulnérable : c'est le moment où il prend le bain que lui a préparé Bláthnaid. Le manoir est aussitôt envahi : au prix d'une sanglante bataille, à laquelle ne survivent que quelques Ulates, Cúraoí est tué. Cúchulainn lui coupe la tête, brûle son manoir et ramène en Ulster – dans notre monde – Bláthnaid, le chaudron, les oiseaux et les vaches.

Le parallèle avec l'histoire de Fraoch est évident ;

1° d'un côté, les vaches sont associées à la princesse Fionnabhair, de l'autre à la princesse Bláthnaid ;

2° d'un côté, les vaches sont associées aux trois fils de Fionnabhair, de l'autre aux trois oiseaux merveilleux ;

3° d'un côté, Fraoch doit traverser la mer et suivre une route périlleuse jusqu'à atteindre les Alpes ; de l'autre, Cúchulainn doit

affronter la mer pour atteindre l'île de Manannán et, plus tard, entreprendre le difficile voyage jusqu'au manoir de Cúraoí ;

4° d'un côté, Fraoch reçoit l'aide du grand guerrier solitaire Conall Cearnach, de l'autre Cúchulainn ne peut prendre le manoir de Manannán qu'avec l'aide de cet autre grand guerrier solitaire qu'est Cúraoí ;

5° d'un côté, le château dans les Alpes est gardé par un terrible serpent, de l'autre le manoir de Cúraoí est gardé par des serpents que Cúchulainn écrase entre ses mains ;

6° dans les deux cas, l'affaire se termine par la libération des vaches et de la princesse amenée d'une part par la trahison de la vachère, de l'autre par celle de Bláthnaid elle-même ;

7° dans les deux cas, cette trahison s'accompagne du détournement du lait des vaches aux dépens du geôlier qu'elle voue à sa perte.

Surtout, le parallèle est si net entre les mythes indien, gréco-romain et irlandais qu'on ne peut guère imaginer autre chose qu'un héritage commun reçu par chacune de ces trois cultures majeures du monde indo-européen (voir tableau ci-contre).

Dernier détail, Manannán apparaît comme le souverain de l'Autre Monde au-delà des mers. Aucun texte ne le décrit jamais comme triple ni comme tricéphale mais il est remarquable que l'iconographie divine représente un dieu triprosope (à trois visages) aussi bien en Irlande que dans le monde celto-romain, et si rien n'autorise une identification formelle du premier, le second présente tous les traits d'un dieu-souverain dont le domaine se situe précisément dans l'Autre Monde…

| INDE | ROME | IRLANDE |
| --- | --- | --- |
| Les vaches merveilleuses appartiennent au tricéphale Visvarupa. | Les vaches merveilleuses appartiennent au triple Géryon. | Les vaches merveilleuses appartiennent à Manannán. |
| Indra s'en empare. | Hercule s'en empare. | Cúchulainn s'en empare. |
| Vrtra les vole. | Cacus les vole. | Cúraoí les vole. |
| Indra tue Vrtra et reprend les vaches. | Hercule tue Cacus et reprend les vaches. | Cúchulainn tue Cúraoí et reprend les vaches. |

# LES DIEUX ET LEUR HISTOIRE

Les différentes mythologies celtes décrivent le monde des dieux comme organisé selon un schéma et des principes analogues à ceux de la plupart des autres mythologies indo-européennes. Les dieux sont ainsi gouvernés par un état-major de cinq dieux qui les synthétisent tous symboliquement – cinq est un symbole de totalité – à la fois par leur nombre et par leurs fonctions.

Deux d'entre eux assurent l'existence du monde.

L'un (Ogmios, Oghma, Brân...) figure le potentiel de vie de l'univers. En conformité avec l'idée que les Anciens se faisaient de la génération humaine, il peut être représenté comme une tête coupée – la tête contient le cerveau censé constituer la réserve de sperme/de vie transmissible – ou par un récipient – vase, chaudron, graal... – car le « chef » (du latin *caput*, « tête ») et les deux oreilles sont comparés à un récipient à deux anses (du latin *testa*).

L'autre (Sucellos, le Daghdha...) est le géniteur qui éjacule la vie dans le sein de Mère Nature/la Terre-mère et la féconde pour qu'elle donne naissance à la vie sous toutes ses formes.

## LA GRANDE MÈRE

Dans l'Antiquité celte, une « Divine Ana » (*di-ana*) était déjà réputée comme la mère de tous les dieux et l'épouse d'un dieu-père jupitérien (c'est-à-dire d'un caractère comparable à celui du Jupiter classique). Cette grande Mère, incarnation de la Terre elle-même, était aussi surnommée Matrona, « la Mère Divine ».

Appelée Ana ou Dana en Irlande, Anna ou Dôn en Galles, elle s'est maintenue comme sainte Anne, la « grand-mère de tous les Bretons », en Armorique.

Sa fécondation par le dieu-géniteur/créateur n'est pas un acte ponctuel mais un processus constant : la déesse est donc constamment vierge (puisque chaque instant est un nouveau microcosme temporel) et mère.

Les dieux d'Irlande sont canoniquement étiquetés comme les Tuatha Dé Danann : « les Lignages issus de la déesse Dana », et, de fait, tous les textes confirment que cette déesse était leur mère à tous.

Son nom, analogue au mot grec *chthón*, « le sol, la terre » (que l'on retrouve dans le français « chtonien »), la fait bien reconnaître comme une incarnation de la Terre elle-même, ce que confirment son autre appellation fréquente – Ana « la Mère, la Nourrice » –, sa présentation comme celle qui assure la nourriture des occupants du monde, son identification même au microcosme irlandais et celle, encore aujourd'hui, de deux collines du Munster à ses seins.

### Glossaire de Cormac

L'identification de mamelons naturels aux seins de la Terre-mère n'a rien d'exceptionnel. Plusieurs en France conservent des noms d'origine gauloise et témoignent ainsi de leur assi-

milation antique à des seins ou des mamelles de la Terre : les collines de Bron (Rhône), Bronne (Marne), etc.

> «« Ana, c'était la mère des dieux d'Irlande. C'était elle qui pourvoyait à leur abondance en nourriture [au temps où ils l'occupaient] et c'est d'après son nom qu'on nomme les Deux Seins d'Ana au-dessus du Slieve Lougher, ainsi que le rapporte la légende.
>
> (K. Meyer, *Sanas Cormaic*, dans O. Bergin et al., *Anecdota from Irish Manuscripts*, Halle, 1913, IV, p. 3)

Comme souvent chez les Celtes, elle a aussi été régulièrement détriplée pour magnifier son importance : la plus fréquente de ces triplications lui attribue les noms de Éire, Fódhla et Banbha, constamment définis comme des désignations de l'Irlande. Encore aujourd'hui, Éire est le nom officiel de la république d'Irlande, et Banbha et Fódhla sont des désignations courantes de l'île dans le langage poétique.

Son souvenir s'est perpétué jusqu'à nos jours dans la tradition orale qui situe en effet sa cour féerique – Seanbhaile Anann, « l'Antique Cour d'Ana » – toutes les nuits près de Waterford en Leinster.

Le pays de Galles connaît son exacte homonyme sous le double nom de Dôn, « la Terre », et d'Anna. Comme les dieux d'Irlande sont les Tuatha Dé Danann, « les Lignages issus de la déesse Dana », les dieux gallois sont les Plant Dôn, « les Descendants de Dôn », la déesse est citée en tête de presque toutes les généalogies princières du pays – ce qui du reste a permis aux nobles gallois de se targuer d'une parenté avec le Christ lui-même, en confondant pieusement cette Anna païenne avec une sœur ou une cousine de Marie.

Il faut par ailleurs noter qu'en dehors de cette présence comme Grande Ancêtre, Dôn/Anna est aussi absente des mythes que Dana/Ana en Irlande si ce n'est que, exactement comme cette dernière, il lui est prêté une cour nocturne, Llys Dôn, « la Cour de Dôn », nom traditionnel donné par les Gallois à la constellation de Cassiopée.

En Armorique, le culte d'Anne, la grand-mère du Christ, ne date, à ce que l'on sait, que du XIIe siècle et son nom n'est attesté plus anciennement que par l'anthroponymie et la toponymie. Le succès de ce culte n'en a pas moins été si important qu'il a valu à Anne le titre de patronne officielle du pays et celui, populaire, de *Mamm Gozh ar Vretoned*, « Grand-Mère, Ancêtre des Bretons ». Connaissant le statut divin éminent d'Ana/Dana en Irlande et d'Anna/Dôn au pays de Galles, on ne peut croire que ce ne soit là qu'une « coïncidence miraculeuse », d'autant que déjà dans l'Antiquité celte, une « divine Ana », *Di-Ana*, était déjà réputée comme grande Mère de tous les dieux et épouse du dieu-père identifié à Jupiter.

Cette confusion entre une « divine Ana », mère de tous les dieux gaulois, et la Diane classique, parangon de virginité et de chasteté sourcilleuse, se comprend encore mieux quand on découvre que l'Irlande a aussi confondu le nom de Dana/Ana avec une forme Dianann, définissant cette dernière comme mère nourrice des dieux et l'associant à un trio de « sœurs » – Áirdean, Béchuille et Bétéide – dont les trois noms évoquent tous la forêt. Dianann et Béchuille « la Forestière » sont précisément les déesses auxquelles est attribuée la mobilisation des végétaux pour le combat contre les démons (voir p. 70 ss). Áirdean porte exactement le même (sur)nom que la Diane Arduenna antique, et le fait que ce (sur)nom désignait et désigne encore aujourd'hui un certain nombre de grands massifs forestiers – l'Ardenne franco-belge, l'Ar-

gonne lorraine et champenoise, les Ardens du Hampshire et du Warwickshire anglais, etc. – laisse entendre comment a pu s'opérer l'assimilation entre la Diane classique, chaste et vierge chasseresse dont la forêt est le domaine, et la Terre-mère des Celtes dont la forêt était tenue pour la chevelure.

Cette assimilation a certainement été aussi permise – et même paradoxalement justifiée ! – par le mythe de la virginité récurrente de la Terre-mère.

Il s'agit là d'un concept métaphysique qui n'est pas propre aux Celtes ni aux Indo-Européens mais qui est véritablement universel. Il découle de l'idée que l'acte créatif par lequel le monde est actualisé est nécessairement constant : s'interromprait-il ne serait-ce qu'un instant que le monde cesserait immédiatement d'être. La correspondance entre le macrocosme et les microcosmes s'impose partout, depuis l'univers total qui constitue le macrocosme jusqu'au plus infime des microcosmes qui est l'instant, en passant par les intermédiaires que sont les éons, les ères, les siècles, les règnes, les vies, les années, les jours… Chaque recommencement microcosmique implique donc le retour de la Mère à sa virginité primordiale. Les exemples mythologiques en sont nombreux, depuis la Grecque Héra, épouse de Zeus-père, qui retrouve sa virginité « chaque année » en se baignant dans la source Canathos, jusqu'à son parallèle irlandais : la source Seaghais peut rendre sa virginité à la déesse-mère Eithne Bóinn quand elle s'y baigne.

Les surnoms de la Diane gauloise en apportent sans doute la confirmation. Sous celui d'Abnoba, elle est identifiée au massif forestier que nous appelons aujourd'hui la Forêt-Noire et, en tant que Mattiaca, elle est identifiée au massif forestier du Taunus et à la source du Danube tout en étant signalée comme la déesse tutélaire de la population locale, les Mattiaques, « les Virginiens, Ceux dont la Vierge est la Patronne ».

Si l'Irlandaise Dana/Ana, la Galloise Dôn/Anna, l'Armoricaine Anne, la Diane gauloise… peuvent ainsi être reconnues comme les formes locales de la grande Mère, il ne fait guère de doute que c'est aussi cette dernière que désignent les appellations spécifiques de « Mère » que connaissent toutes les traditions brittoniques.

L'Antiquité celte compte ainsi parmi ses divinités les plus invoquées Matrona (latinisation du gaulois *matir*, « mère », magnifié par le suffixe théonymique *-ona*), plus souvent même détriplée en trois Matronae ou Matres (« les Mères » en latin). Tout comme l'Iffy et la Boyne irlandaises gardent les noms d'Eithne Bóinn, la Donwy galloise celui de Dôn, le Danube peut-être celui d'une Dana antique, Matrona a laissé son nom a plusieurs cours d'eau, dont la Marne. Les représentations la montrent le plus souvent sous l'aspect d'une triple déesse du destin, analogue aux trios des Parques grecques ou des Nornes scandinaves. En témoignent leurs attributs : le grand livre (ou plutôt ce qui en tient lieu à l'époque : un rouleau) où tout est écrit, le fuseau qui file les destinées, la balance, la barque assurant le passage vers l'au-delà… et leurs visages d'âges différents qui représentent la jeunesse, la maturité et la vieillesse, ou la naissance, la vie et la mort…

La Matrona antique survit indubitablement dans la mythologie galloise sous les noms de Madrun et de Modron. La première est associée à une Annun, censée être sa servante : comme Madrun est une évolution de *Matrona,* Annun serait une évolution d'une *Annona*, « Divine Anna ». La seconde ne joue aucun rôle dans les légendes conservées et n'y apparaît que comme la mère d'un Mabon, dont le nom est une évolution de *Maponos*, « le Fils Divin », un dieu bien attesté dans l'Antiquité celte (voir p. 242 ss). La Matrona antique survit pareillement dans la tradition cornouaillaise qui associe une famille de saints manifestement très peu « catholiques » : sainte Modron – est-ce un hasard si l'église du village qui porte son nom

est dédiée à… saint Materne ? –, saint Mabyn et un saint Guron dont le nom dérive d'un *Vironos*, « le Divin Mari »…

Autant, et même plus qu'un Divin Mari, l'association d'une Mère Divine et d'un Fils Divin suppose un Père Divin.

Bien que ni les vestiges des traditions galloises ni les documents antiques ne donnent des détails sur la conception de Maponos ni sur celle de Mabon, ce dernier est néanmoins signalé comme le fils d'un certain Mellt, « l'Éclair » : comment s'étonner que le dieu-fils, fils de la déesse-mère, ait pour père une figure clairement « jupitérienne » (car la foudre et l'éclair sont les attributs du dieu-père aussi bien dans la mythologie classique – Jupiter – que dans les différentes mythologies celtes). De son côté, l'antique Maponos est régulièrement identifié à Apollon, ce qui implique, pour autoriser l'assimilation, qu'il devait être pareillement le fils d'un dieu « jupitérien » : la mythologie classique fait en effet naître Apollon et sa sœur Artémis d'une cruelle histoire d'adultère entre Zeus/Jupiter et la belle Léto/Latone.

Or ce mythe a son pendant indubitable dans la tradition irlandaise, attaché à une déesse Macha que toute son histoire identifie aussi bien à une femme qu'à une jument. Cette double nature a aussi permis d'établir que Macha trouve son un parallèle exact dans la tradition galloise : la déesse Rhiannon est elle aussi femme et jument mais surtout bien reconnue comme l'héritière directe de la déesse gauloise Epona, elle-même femme et jument.

## MACHA, RHIANNON, EPONA ET LE MARIAGE SACRÉ DU ROI ET DE LA TERRE

Plusieurs légendes celtes présentent la fécondation de la déesse-mère par le dieu-père comme une union difficile, à la fois sous forme humaine et sous forme équine. C'est là un thème qui se retrouve dans presque toutes les cultures indo-européennes

anciennes et qui y a fondé des rituels d'investiture royale. De tels rituels sont attestés en Irlande jusqu'en plein Moyen Âge.

Cette union donne naissance au dieu-fils, c'est-à-dire à la vie du monde. Elle est toutefois régulièrement interrompue, avec cette conséquence que le « royaume » devient une terre *gaste*, stérile : la vie du monde disparaît provisoirement car, comme le printemps succède toujours à l'hiver, « après » chaque fin du monde survient une nouvelle « naissance du monde ».

Le mythe de la naissance du principal fils du dieu-père classique Zeus/Jupiter est bien connu.

Parmi cent autres aventures amoureuses, Zeus/Jupiter séduit et engrosse la belle Léto/Latone, fille d'un Titan, et l'abandonne presque aussitôt par crainte de la jalousie de son épouse légitime Héra/Junon. Lorsque Léto ressent les premières douleurs de la parturition, Héra se venge en interdisant à Ilithye, déesse des couches, de la laisser accoucher. Pendant neuf jours, la malheureuse souffre le martyre, agrippée à un arbre tant elle est torturée. Zeus circonvient alors Illythie en lui offrant un collier d'or par l'intermédiaire d'Iris, la messagère des dieux : Léto peut enfin mettre au monde ses jumeaux, Apollon et Artémis. Toujours poursuivie par la rancunière Héra, Léto emmène ses enfançons jusqu'en Lycie où, assoiffée, elle veut puiser de l'eau à une fontaine. Elle en demande la permission aux bouviers qui s'y trouvent en leur disant : « Vous m'accorderiez ainsi la vie qui réside dans cette eau », mais ceux-ci la repoussent méchamment. Des loups surviennent alors qui se montrent plus secourables : ils la conduisent au fleuve Xanthe de sorte qu'elle peut s'y désaltérer et y laver ses nouveau-nés, qui en ont bien besoin, et ainsi le consacrer à son fils Apollon. Après quoi, elle retourne à la source, maintenant souillée par les vaches des bouviers incivils, et elle punit ces derniers en les métamorphosant en grenouilles. Apollon deviendra le dieu des oracles véridiques,

Artémis sera la plus chaste des déesses, si pudique qu'elle métamorphosera en cerf le chasseur Actéon qui l'a vue se baigner nue et le fera ainsi dévorer par ses propres chiens.

En Irlande, comme Dana, dont elle est clairement un autre nom, **Macha** est une déesse triple : une voyante, une guerrière et la mère de jumeaux remarquables. Voici l'histoire de leur naissance.

L'Ulate Crunnchú, un propriétaire terrien devenu veuf, voit un jour la déesse Macha s'installer près de lui pour remplacer son épouse morte. Elle lui apporte le bonheur et la prospérité mais le prévient que leur union ne pourra durer qu'aussi longtemps qu'il la gardera secrète. Un jour pourtant, pendant les courses de char qui constituent l'événement le plus attendu de la foire annuelle, il ne peut s'empêcher de se vanter d'avoir une épouse plus rapide que le meilleur attelage du roi. Ce dernier, piqué, le somme de prouver ses dires, sous peine de mort s'il a menti. Macha doit se présenter sur l'heure, bien qu'elle soit sur le point d'être mère. Malgré ses supplications pour obtenir un répit et le temps d'accoucher, elle doit se mettre nue devant tous et courir contre les chevaux du roi. Tout en étant dans les douleurs de la parturition, elle gagne la course, donne le jour à des jumeaux, un garçon et une fille, et prononce alors une terrible malédiction contre les Ulates : chaque fois qu'un ennemi attaquera le royaume, ils resteront pendant neuf jours aussi faibles, dolents et impuissants qu'une femme en couches. Ce sera la célèbre « neuvaine des Ulates ».

La capitale du royaume, lieu du drame, gardera désormais le nom d'Eamhain Macha, « les Jumeaux de Macha ». Quant aux nouveau-nés, ils reçoivent les noms de Fíor, « le Véridique », et de Fial, « la Pudique ». On ignore ce qu'il advient du premier – du moins sous ce nom-là – ; la seconde connaît une fin remarquable : elle meurt de honte parce qu'elle est vue nue alors qu'elle se baigne dans un lac.

Les parallèles sont évidents entre les mythes grec et celte.

1° L'affaire commence par une mésalliance : Zeus, le roi des dieux, commet un adultère avec Léto ; la déesse Macha se donne à un simple mortel.

2° Le drame naît d'une colère royale : celle de la reine des dieux grecs ou celle du roi d'Ulster.

3° La future mère est soumise à une épreuve atroce : Léto est en proie à des douleurs violentes, Macha est mise nue devant les Ulates et forcée de courir plus vite que les chevaux les plus rapides pendant sa parturition.

4° Un temps de neuf jours est lié à ces supplices : c'est la durée des souffrances de Léto et celle de l'état de femme en couches que Macha inflige aux Ulates et qu'elle définit spécifiquement comme « la même honte que celle que vous m'avez infligée ».

5° Dans les deux cas, la parturiente accouche de jumeaux, un de chaque sexe.

6° Léto devient mère d'Apollon, dieu solaire ; Macha est surnommée Grian, « Soleil ».

7° Les jumeaux de Léto sont Apollon, dieu des oracles véridiques, et Artémis, déesse chaste entre toutes, tandis que Macha met au monde le garçonnet Fíor, « Véridique », et la fillette Fial, « Pudique ».

8° Ne supportant pas d'avoir été vue nue alors qu'elle se baignait dans un lac, Artémis provoque la mort d'Actéon ; surprise dans les mêmes circonstances, Fial se donne la mort.

Et il est très vraisemblable qu'un mythe analogue – éventuellement de forme différente – a été attaché au dieu apollinien dans l'Antiquité celte : une dédicace récemment découverte à Limoges

a en effet révélé que la principale fête attachée à l'Apollon gaulois était une neuvaine !

### Dédicace de Limoges

Récemment mise au jour, cette dédicace sur une bouche d'aqueduc prouve à la fois le lien de l'Apollon gaulois avec les eaux vives et donneuses de vie, puisque l'acqueduc assure l'approvisionnement vital en eau de la cité, et l'existence d'une fête majeure de ce dieu sous la forme d'une neuvaine, car ces *Decamnoctiaca*, « fête des Dix Nuits », sont à comprendre comme couvrant en fait neuf jours (voir. p. 141 ss). Grannos, « le Solaire », est l'un des surnoms les mieux établis de l'Apollon gaulois.

> « Postumus, fils de Dumnorix, vergobret, a fait don à ses frais de cet aqueduc Aqua Martia pour la fête des Dix Nuits de Grannos.
>
> (J.P. Bost – J. Perrier, *Un Vergobret à Limoges sous le Haut-Empire romain*, dans *Travaux d'archéologie limousine*, 1990, X, pp. 27-32)

Il faut noter que si une autre partenaire adultérine de Zeus est Io, changée en vache, le « jupitérien » irlandais Eochaidh Ollathair séduit pour sa part Eithne Bóinn, « la Vache Blanche ». Cette dernière met clandestinement au jour le fruit de leur adultère, Aonghus, surnommé le Mac Óg, « le Fils Jeune », puis se présente à la source Seaghais dans l'espoir que celle-ci lui rendra sa virginité, gardera ainsi sa faute secrète et préservera son orgueil. Mais qui s'approche ainsi indûment de la source entraîne une éruption mortelle : la Seaghais enfle et vient mutiler Eithne Bóinn, la métamorphosant en fleuve Boyne. Là encore, la correspondance avec l'épisode lycien de l'histoire de Léto est évidente :

1° La Seaghais est la source qui distribue la vie au monde ; la source lycienne renferme la vie dans son eau.

2° Dans les deux cas, ceux qui s'approchent indûment de la source sont détruits : Eithne Bóinn est tuée, les bouviers métamorphosés en grenouilles.

3° Dans les deux cas, le trouble causé à la source revêt une dimension bovine : Bóinn est « la Vache Blanche », les méchants Lyciens sont des bouviers.

4° La Seaghais entre en ébullition, la source lycienne devient trouble et boueuse, or ces deux états sont apparemment régulièrement confondus. En témoigne par exemple cet autre surnom fréquent de l'Apollon gaulois, Borbon (ou Borvon ou Bormanos, etc.), qui porte les deux sens de « bouillonnant » et de « bourbeux, troublé (du fait de ce bouillonnement) ».

5° Dans les deux cas, l'histoire a comme protagoniste la partenaire adultérine du dieu jupitérien…

6° … venant juste d'accoucher de leur fils illégitime (Apollon, Aonghus),

7° tentant d'accéder à la source de vie

8° et rejoignant ensuite un fleuve sacré (le Xanthe, la Boyne).

Par ailleurs, la Macha irlandaise qui se conduit comme une jument présente d'importants traits communs avec une déesse galloise, **Rhiannon**, dont l'histoire est contée essentiellement dans la « première branche » (la première légende) du fameux recueil qui porte encore le nom de *Mabinogi*, soit littéralement « histoires concernant le dieu Apollon Maponos/Mabon ». En voici le résumé.

Le roi Pwyll de Démétie, se trouvant un jour sur une colline magique près de son château de Narberth, est intrigué par l'al-

lure d'une belle inconnue chevauchant une jument blanche au pas sur la voie royale en contrebas. Il envoie d'abord l'un de ses suivants interroger la fille mais celui-ci a beau courir à en perdre haleine, il ne réussit jamais à s'approcher de la cavalière qui, pourtant, ne semble pas forcer l'allure. Pwyll revient le lendemain au même endroit et, quand la cavalière se montre sur la route, il la fait poursuivre sur le cheval le plus rapide de ses écuries… mais son coursier a beau crever la bête, il ne parvient pas à se rapprocher du cheval pâle pourtant toujours mené d'un pas tranquille. Pwyll revient le troisième jour et amène cette fois son propre étalon : quand l'inconnue apparaît à nouveau, il le lance à sa poursuite, donne tant et plus des éperons… et ne gagne pas un mètre sur la jument au pas. Quand son étalon s'effondre sous lui, Pwyll hèle enfin la cavalière… qui s'arrête aussitôt en se gaussant qu'il n'ait pas fait sa demande plus tôt ! Elle révèle alors de bon cœur qu'elle se nomme Rhiannon fille d'Efydd Hen (l'Ogmios gallois : voir p. 295), que son père l'a promise en mariage mais que, éprise de Pwyll sur sa seule réputation, elle est décidée à n'avoir pas d'autre époux que lui. Elle est si belle que Pwyll accepte aussitôt et, après quelques rebondissements et mésaventures, le mariage a lieu.

Comme il tarde à porter un fruit, les Démétiens pressent leur roi de prendre une autre épouse ou une concubine afin d'engendrer un héritier. Pwyll obtient un délai d'un an et, au bout de l'année, Rhiannon donne enfin naissance à un fils. Hélas, la nuit même de sa naissance, l'enfant disparaît mystérieusement et les dames de compagnie de la reine, qui se sont endormies au lieu de veiller, craignent de devoir répondre de cette disparition : elles décident de rejeter la faute sur Rhiannon en lui barbouillant le visage du sang d'un chiot et d'ainsi l'accuser d'avoir dévoré son fils. Sur leur témoignage, Rhiannon est déclarée coupable et condamnée à por-

ter sur son dos, comme une jument, tous ceux qui se présenteront à la cour de Pwyll pendant sept ans.

La même nuit, et en doublet évident, un seigneur du nom de Teyrnon (*Tigernonos*, « le Divin Époux ») voit sa merveilleuse jument mettre bas un poulain sans pareil, mais qu'un monstre griffu tente d'enlever dès sa naissance ; Teyrnon réussit à mettre le monstre en fuite et il trouve un garçonnet nouveau-né à côté du poulain.

Après cinq ans, on découvre que le garçon est en fait le fils de Pwyll et de Rhiannon : il est rendu à ses parents et reçoit, en place de son premier nom « solaire » Gwri Gwallteuryn, le nom de Pryderi.

### Pwyll prince de Démétie

« À la même époque, Teyrnon, le seigneur de Gwent Is Coed, était le meilleur homme qui fût. Il avait dans son manoir une jument telle que, dans tout son royaume, aucun étalon, aucune autre jument ne l'égalait en beauté. Chaque année, aux calendes de mai, elle poulinait mais personne ne pouvait savoir ce qu'il advenait de son poulain.
Une nuit, Teyrnon en discuta avec son épouse [...]. « Que Dieu me damne, dit-il, si je ne découvre pas ce qui détruit ainsi les poulains : nous sommes justement ce soir aux calendes de mai. »
Il fit amener la jument dans son manoir, prit ses armes et se mit à la veiller. À la tombée de la nuit, la jument mit au monde un poulain très grand et très beau qui se mit aussitôt sur ses pattes. Teyrnon se leva pour juger de son feu mais, comme il l'inspectait, il entendit un grand fracas et, juste après, une grande patte griffue passa par la fenêtre et saisit la crinière du poulain. Teyrnon prit son épée et trancha la patte à la jointure, de telle façon qu'elle resta là avec le poulain. Au même moment, il entendit un rugissement plaintif à l'extérieur. Il ouvrit le portail et se précipita dehors dans la direction de cette plainte mais l'obscurité de la nuit l'empê-

cha de voir quoi que ce fût. Il continua un peu, puis, se rappelant qu'il avait laissé le portail ouvert, il revint sur ses pas. Près du portail, il découvrit un garçonnet enveloppé dans un manteau de brocart. Il le prit dans ses bras, et l'enfant lui parut déjà fort pour son âge. Il ferma le portail et vint dans la pièce où son épouse se tenait.

« Dors-tu, ma femme ? » interrogea-t-il.

« Non. Je dormais mais tu m'as réveillée en rentrant. »

« Si tu le veux, voici pour toi le fils que tu n'as jamais eu » [...].

Ils firent baptiser le nouveau-né, ainsi qu'on le faisait en ces temps [préchrétiens]. Le nom qu'il lui donnèrent fut Gwri Gwallteuryn, « Gwri aux Cheveux d'Or », car ses cheveux étaient blonds comme l'or [...].

[Au cours des quatre années suivantes, Gwri connaît une croissance miraculeusement rapide et le poulain né en même temps que lui devient son compagnon inséparable.] Entretemps, Teyrnon et son épouse entendirent parler de Rhiannon et de la punition qui lui avait été infligée [pour avoir dévoré son nouveau-né] [...]. Teyrnon se prit à réfléchir là-dessus et à examiner soigneusement le garçon, et il réalisa qu'il n'avait jamais vu un fils ressembler d'aussi près à son père que Gwri par rapport à Pwyll : il connaissait en effet les traits de Pwyll car il avait jadis été son vassal. Dès lors, il réalisa combien il était mal de garder le garçon tout en sachant qu'il était le fils d'un autre. Dès qu'il le put, il en parla discrètement à son épouse [...] et elle fut d'avis de rendre le garçon à Pwyll [...].

[Quand cela fut fait et que l'enfant eut été unanimement reconnu comme le fils de Pwyll et de Rhiannon, cette dernière] s'exclama : « Par Dieu, me voilà délivrée de mon souci (*pryder*) ! »

« Madame, dit Pendaran Dyted (un officier de la cour), vous avez bien nommé votre fils : Pryderi. Ce nom lui convient bien : Pryderi fils de Pwyll Penannwn. »

(R.L. Thomson, *Pwyll Pendeuic Dyuet*, Dublin, 1957, pp. 18-22)

Plus tard enfin, à la suite de diverses aventures, Rhiannon et son fils, piégés dans un château magique (voir p. 240-241), sont emmenés dans l'Autre Monde ; là – détail qui confirme encore la nature équine de Rhiannon –, celle-ci doit porter à son cou le collier qu'on met aux chevaux lorsqu'on leur fait tirer un véhicule...

Des échos indéniables de ce mythe se retrouvent aussi en Armorique : de nombreux contes populaires y assimilent Marie, la mère de Dieu le Fils dans la tradition chrétienne comme Rhiannon est la mère du Fils Divin dans la tradition galloise, à une jument !

## Trente de Paris

Plusieurs contes populaires armoricains attribuent à la « Mère Divine » du christianisme, Marie, une faculté de se métamorphoser en jument qui ne peut que rappeler la double forme, femme et jument, régulièrement prêtée à la déesse-mère dans les mythes celtes préchrétiens. Un de ces contes, d'un archaïsme reconnu et déjà souvent souligné, en donne un bon exemple.

Le héros, Trente de Paris, accomplit une série d'exploits, jusqu'à aller interroger le Soleil avec l'aide d'une merveilleuse jument blanche, très belle, qui s'est mise à son service. Quelques détails s'avèrent particulièrement remarquables car ils reprennent clairement des motifs attachés au dieu-père des mythes celtes préchrétiens. Ainsi, le dernier exploit de Trente est l'acquisition de deux fioles d'eau dont l'une tue les vivants et l'autre ressuscite les morts, et leur utilisation dans une rouerie qui lui assure la souveraineté, exactement comme l'Irlandais Eochaidh Ollathair se sert de la massue à deux bouts, l'un donnant la vie et l'autre la mort, pour acquérir son pouvoir définitif (voir p. 86 ss).

Une fois que Trente est ainsi devenu roi, la jument blanche se démasque :

« Sans que personne sût comment, apparut aussitôt dans la salle des banquets une fille très belle, plus belle encore que la princesse du château d'or qui pourtant ne l'était pas peu, et elle dit : « C'est moi qui t'ai accompagné dans tes travaux et dans tes peines sous la forme d'une jument : je suis la Vierge Marie. »

(F.M. Luzel, *Kontadennoù ar bobl*, Brest, 1984-1989, II, pp. 131-143)

---

Mieux encore, la vie légendaire prêtée à saint Hervé travestit manifestement une version armoricaine sans aucun doute très proche du mythe gallois.

Au cours d'un voyage sur la voie royale, le noble Harvion voit en rêve, trois nuits de suite, une femme d'une très grande beauté. Le troisième rêve lui révèle enfin son identité : elle s'appelle Rivanon – homonyme donc de la Rhiannon galloise – et elle est destinée à l'épouser et à lui donner un fils hors du commun : saint Hervé.

Enfin, très étonnamment, la lointaine Galatie a conservé indéniablement le scénario des mésaventures de Pwyll, Rhiannon et Pryderi dans la légende hagiographique de saint Eustache et de sa famille (p. 125).

Surtout, il ne fait guère de doute que ces légendes mythologiques tardives, conservées dans les traditions médiévales et postérieures, préservent des mythes déjà présents sous une forme vraisemblablement analogue dans l'Antiquité celte : les preuves s'en trouvent précisément dans les récits attachés à **Epona** Régina, « la Divine Équine Reine ».

Peu de textes en témoignent : cela n'a rien d'étonnant. Le seul qui apporte quelque lumière n'en est pas moins remarquable : il fait de la déesse le produit d'un accouplement entre un certain

Fulvius Stellus – dont on soupçonne qu'il était originellement un *Fulvius Stallus*, un « Étalon Rouge » – et une jument.

C'est surtout son iconographie qui se montre révélatrice. Epona est ainsi le plus souvent représentée sur une jument, toujours au pas comme celle de Rhiannon ; elle tient parfois une corne d'abondance, symbolisant les produits de la terre, mais elle est plus fréquemment accompagnée d'un nouveau-né, d'un chiot ou d'un poulain, soit les trois qui apparaissent lors de l'accouchement de Rhiannon. Dès avant la conquête romaine même, un monnaie représente la scène de la naissance du poulain merveilleux : on y voit la jument, amaigrie par sa maternité récente, allaiter son nouveau-né tandis que le monstre menace de s'emparer de celui-ci, exactement comme dans le conte gallois.

Giraud de Barri a fait à ce sujet une observation ethnologique étonnante au XIIe siècle : encore en 1185, le sacre d'un roi irlandais s'accompagnait d'une copulation publique rituelle avec une jument blanche, puis du sacrifice de la bête, de sa cuisson et de sa consommation communielle.

### Giraud de Barri, La Topographie de l'Irlande

La crudité du rituel a choqué de nombreux bons esprits refusant d'admettre que la très catholique Irlande (ci-dessous) ou les Celtes idéaux de leurs fantasmes aient pu commettre de tels actes. Il ne fait pourtant plus guère de doute qu'il s'agit là de la préservation exceptionnelle de très vieux concepts hérités d'un lointain passé indo-européen.

« Tout au nord de l'Ulster, en Tyrconnell, vit un clan dont le roi est couronné selon un rite incroyablement barbare et détestable. On amène une jument blanche et, devant toute la population assemblée, le prince, qui [selon moi] acquiert ainsi non pas la dignité d'un roi mais celle d'une bête, copule alors bestialement et sans pudeur avec l'animal. Aussitôt

après, la jument est tuée et dépecée, et sa viande est mise à bouillir dans de l'eau, puis ce bouillon sert de bain pour le roi. Tout en s'y baignant, il mange les morceaux de viande qu'on lui présente et le peuple à l'entour mange les autres. Toujours dans le bouillon, le roi puise et boit autour de lui sans se servir ni d'un récipient ni de ses mains, mais en lapant seulement avec sa bouche. Quand ce rite impie est accompli, le sacre est achevé et le roi voit son règne et son autorité reconnus.

(J.J. O'Meara, *Giraldus Cambrensis in topographia Hiberniae: Text of the First Recension*, dans *Proceedings of the R. Irish Academy, Section C*, 1948-1950, LII, p. 168)

## Philipp O'Sullivan, Zoilomastix

Cette réponse vengeresse à été publiée en 1629, après la première édition des œuvres de Giraud de Barri, par un noble Irlandais exilé en Espagne. Sans doute sur la foi de membres de la famille royale exilés comme lui dans ce pays, il témoigne que le sacre des roitelets du Tyrconnell ne comportait pas les rites bestiaux décrits par Giraud... mais la présence d'un cheval à l'issue de la cérémonie catholique semble en fait garantir qu'il y a eu une édulcoration secondaire (et bien compréhensible) de ces rites entre le passage de Giraud et le XVIe siècle.

« Giraud n'est qu'un menteur et un calomniateur [...]. Il y a en Tyrconnell un château du nom de Ciall Mic Nianáin [...] où les dignitaires les plus éminents du Tyrconnell, tant d'Église que séculiers, se réunissent [...]. Une messe solennelle est d'abord célébrée dans l'église de saint Colomba, puis la verge qui sert de sceptre et dont la remise sanctionne l'accession du nouveau roi est bénie. Le futur souverain communie après avoir reçu en confession l'absolution de ses péchés. Il prête alors serment de rester toujours fidèle à la vraie foi de la sainte Église catholique et de gouverner son royaume avec justice. À leur tour, les magnats lui jurent fidélité. Suivi d'eux,

il sort de l'église, monte le cheval et reçoit la verge mentionnée ci-dessus [...]. La clameur générale le proclame enfin comme *le* O'Donnell, c'est-à-dire le roi de Tyrconnell.

(E. MacKendry, *J.G. Sparwenfeld's Contribution to Irish and Celtic Materials in Sweden*, dans *Zeitschrift für Celtische Philologie*, 1997, XLIX-L, p. 528)

Le témoignage de Giraud n'est pas si isolé qu'il est dit. Il a été relevé en effet que le roi est parfois comparé à un étalon dans la vieille poésie irlandaise, que la souveraineté du Leinster est liée à la consommation de viande de cheval et que c'est vraisemblablement le paganisme de tels rituels d'investiture qui a justifié la longue interdiction portée par l'Église d'Irlande contre la consommation de viande chevaline.

### Le roi Eochaidh a des oreilles d'étalon

La légende du roi aux oreilles d'équidé est connue dans de très nombreuses cultures, du Midas de la mythologie classique au roi Marc des légendes celtes. Il a été suggéré qu'il s'y trouvait un écho de très vieux rites d'investiture royale dans lesquels le roi était identifié à un étalon s'accouplant avec la jument blanche incarnant son royaume.

« Dès aujourd'hui, ô étalon à grandes oreilles, tu abandonneras ton épouse, ton héritage, ta terre et ta couronne...

(K. Meyer, *King Eochaidh had Horse's Ears*, dans *Otia Merseiana*, 1903, XXXIV, p. 47)

### La conception et la vie de Mullin

Dans cette version archaïque de la vie d'un saint qui a accumulé dans sa légende un grand nombre de traits remontant à la mythologie préchrétienne, Mullin remplace miraculeuse-

ment la consommation de viande chevaline par celle, moins sulfureuse, de mouton dans un rituel attaché à l'accès au trône du Leinster.

> « Le maître de maison leur souhaita la bienvenue mais il ne se trouvait pas d'autre nourriture pour eux dans sa maison qu'un morceau de cheval. Il fut mis à cuire dans le chaudron et Mullin bénit la maison et le chaudron car il savait bien que c'était de la viande chevaline qu'on y préparait : ainsi, quand le contenu du chaudron fut servi, il se trouva que la viande avait été changée en un quartier de mouton. Le quartier de mouton fut présenté à Mullin qui en fit le partage, puis bénit la lignée du maître de maison et c'est ainsi qu'elle devint la lignée royale du Leinster.
>
> (W. Stokes, *The Birth and Life of St. Moling*, Londres, 1907, p. 42)

---

Le fait le plus remarquable est que ces mythes et rites d'accouplement entre un souverain et une « jument » s'inscrivent dans la ligne d'une pratique commune à un grand nombre de sociétés indo-européennes anciennes et donc vraisemblablement issue d'un très lointain héritage commun.

L'exemple le plus célèbre et dont le nom sert conventionnellement d'étiquette pour cette pratique commune est le rituel indien de l'*asvamedha* ou « ivresse (du pouvoir) de l'étalon », même si du fait d'une inversion secondaire, ce n'est pas le roi qui copule avec une jument mais son épouse qui s'accouple symboliquement avec un étalon. Cet *asvamedha* constitue la consécration suprême de l'autorité royale : diverses épreuves préliminaires, puis une course servent d'abord à sélectionner le meilleur étalon, puis celui-ci, accompagné de cent autres, est laissé libre d'aller à sa guise pendant un an; quatre cents guerriers doivent protéger le troupeau tout au long de cette année, même s'il franchit la frontière et est alors convoité par les ennemis de l'étranger ; au bout de l'an,

l'étalon est ramené, mis en rut par des juments en chaleur, paré, attelé à un char décoré et promené ; il est enfin sacrifié et la reine se couche alors près de son cadavre pour simuler une copulation publique, tandis que, près d'eux, les prêtres et les épouses secondaires du roi échangent des propos obscènes…

### La fondation de Cawdor

Un étonnant parallèle au rite indien de l'*asvamedha*, qui consacre l'autorité d'un roi sur son royaume au terme de la libre errance d'un étalon, se trouve dans la légende attachée à la fondation du château de Cawdor, rendu célèbre par le *MacBeth* de W. Shakespeare.

Le troisième thane de Cawdor, William Ier, fait un rêve lui intimant de charger un coffre plein d'or sur le dos d'un cheval, de laisser la bête errer librement à travers le pays pendant toute une journée, sans permettre que quiconque s'oppose à sa course. Il pourra bâtir son château et asseoir sa souveraineté sur son domaine à l'endroit où la bête s'étendra à terre, le soir au coucher du soleil.

Le thane suit scrupuleusement les instructions de son rêve. Le cheval se couche le soir au pied d'un houx, l'arbre toujours vert qui joue un rôle si important dans les traditions populaires. Le château est donc construit autour de l'arbre vif et il existe toujours, habité en toute prospérité à Nairn (Highlands) par les descendants du fondateur : Colin II est le vingt-sixième thane (et le septième comte de Cawdor) depuis 1993. Et la légende est vraie : au cœur du château, dans une salle du rez-de-chaussée attenante à un donjon secret, se voit encore le houx, mort bien sûr par manque de lumière mais toujours bien enraciné dans le sol. La dendrochronologie l'a daté de 1372.

(C. Sterckx, *Un asvamedha écossais*, dans *Bulletin d'information de la Société belge d'études celtiques*, 1999, XIII, pp. 17-18)

Le sens de ces mythes et de ces rites se découvre facilement. La Terre-mère est assimilée à une jument qui doit être fécondée et seul un époux bien reçu d'elle, le roi légitime, peut remplir cet office : que ce soit au niveau macrocosmique où ce dernier échoit au dieu-père souverain, ou au niveau microcosmique que constitue chaque royaume. De fait, les documents médiévaux, et parfois même postérieurs, des différentes nations celtes qualifient régulièrement le roi d'« époux du royaume » – *priod Prydain*, « l'époux de la Grande-Bretagne » en gallois – et son avènement de « mariage » – *bannaí righe*, « noces du royaume » en irlandais.

En témoigne aussi l'assertion constante que lorsque l'union ou son efficacité sont rompues, la terre n'est plus fécondée et devient stérile. C'est le sort de la terre du roi Mehaigné « navré d'une blessure entre les cuisses », autrement dit émasculé et rendu sexuellement impuissant, incapable donc de consommer son mariage avec son royaume : celui-ci devient une terre *gaste*, stérile. Il en va de même pour la Démétie quand Rhiannon est séparée de son royal époux.

### Gerbert de Montreuil, Continuation

Le thème du roi Mehaigné, c'est-à-dire rendu sexuellement impuissant par une blessure aux organes génitaux, est très ancien et déjà même attesté dans la mythologie grecque où il est, curieusement, attaché à la déesse Athéna. La tradition celte l'a, quant à elle, incontestablement transmis au « cycle du Graal », qui a connu le succès que l'on sait dans toute la littérature médiévale en Europe. Partout, l'impuissance sexuelle du roi a pour conséquence la stérilité du royaume, réduit à n'être plus qu'une terre *gaste*. La formulation la plus claire et la plus concise est celle qu'en a donnée Gerbert de Montreuil au début du XIIIe siècle :

> Je sais bien que vous êtes allé chez le roi pêcheur (le roi Mehaigné) et que vous avez posé des questions au sujet du Graal de sorte que nous avons gagné que, dans ce royaume où toutes les rivières et toutes les sources étaient taries et où la terre était stérile et morte, tout est redevenu fertile et sain. Au sujet aussi de la lance sanglante (qui figure dans le cortège du Graal), beau sire, quand vous avez posé ces questions-là, vous avez guéri tout le pays. Le voici maintenant riche et prospère, avec suffisance de tout ce qui lui faisait défaut jusque-là [...] et le riche roi a été guéri de sa plaie.
>
> (M. Williams – M. Oswald ed., *Gerbert de Montreuil. La continuation de Perceval*, Paris, 1922-1975, I, pp. 16-17)

## Manawydan ab Llŷr

Cette troisième « branche » du *Mabinogi* conte la suite de l'histoire de la déesse Rhiannon : comment, quand elle est séparée de son nouvel époux, le royaume – ici la Démétie – est frappé de stérilité et n'en est guéri que quand les époux se retrouvent.

> [Un jour que Rhiannon, son époux Manawydan, son fils Pryderi et sa bru Cigfa] se trouvaient à banqueter à Narberth, ils entendirent un grand bruit et, en même temps, un épais brouillard se répandit de telle sorte qu'ils ne pouvaient plus se voir les uns les autres, puis il se dissipa et tout redevint clair mais, quand ils regardèrent là où auparavant ils voyaient des troupeaux de bétail et des habitations, il n'y avait plus rien : ni maisons ni animaux ni feu ni fumée ni aucune habitation humaine, sauf les bâtiments de leur manoir, et ceux-là étaient entièrement déserts, vides et désolés, sans aucun homme ni bête. Tous leurs compagnons avaient disparu sans qu'ils sussent où et il ne restait qu'eux quatre...

Pryderi et Rhiannon sont ensuite pris au piège dans un château magique qui disparaît à son tour. Trait significatif, Rhiannon y est réduite à un statut de jument.

> Rhiannon vit la poterne du château ouverte […]. Elle entra et aperçut Pryderi incapable de se détacher de la fontaine. Elle alla jusqu'à lui et saisit également la coupe [attachée à la fontaine] mais, aussitôt, ses mains restèrent collées à la coupe, ses pieds collés au sol et elle incapable de dire un seul mot. Puis, comme la nuit tombait, il y eut un grand bruit, un brouillard les enveloppa et, au même moment, le château disparut avec eux […].
> Quand Cigfa, l'épouse de Pryderi, vit qu'il n'y avait plus personne qu'elle et Manawydan, elle pleura jusqu'à ne plus savoir si elle était vivante ou morte…

Il faut que Manawydan se rende maître du méchant magicien responsable de l'enlèvement de Rhiannon et de Pryderi et le force à les libérer pour que le royaume cesse d'être une terre *gaste*, une fois que le roi et son épouse se sont retrouvés.

> « Regarde le pays autour de toi, dit [le magicien], tu verras qu'il s'y trouve à nouveaux tous ses habitants et tous ses bâtiments. »
> Manawydan se leva et regarda : il put voir que tout le pays était de nouveau habité, avec tout son bétail et toutes ses maisons. « Quel était l'office de Pryderi et de Rhiannon [pendant leur captivité] ? » interrogea-t-il encore. « Pryderi portait à son cou le marteau de la porte de mon château et Rhiannon devait porter au sien le collier qui sert aux équidés à tirer les charrettes. »
>
> (P.K. Ford, *Manawydan uab Llyr*, Belmont, 2000, pp. 2-14)

## LE DIEU-FILS

La progéniture du dieu-père géniteur universel et de la Terre-mère est la vie sous toutes ses formes dans le monde : c'est cette dernière qu'incarne le dieu-fils.

L'histoire du dieu-fils le présente comme le fruit d'une union difficile, à la fois sous forme humaine et sous forme équine, et elle

lui impute des disparitions temporaires, dont l'une immédiatement après sa naissance : car toutes les vies du monde connaissent de telles interruptions (tels l'hiver avant le printemps, la mort avant une nouvelle naissance...).

Comme tous les dieux gaulois, ce dieu-fils porte de nombreux surnoms. Le plus clair est Maponos, littéralement « le Fils Divin » ; le plus remarquable est sans doute Lugus. À Maponos peuvent être comparés le Gallois Mabon et l'Irlandais (Aonghus) Mac Óg. Le nom de Lugus se retrouve en Irlande sous la forme Lugh, en Galles sous la forme Lleu, et son histoire semble avoir été transposée sur divers saints chrétiens tels Gengoulph et quelques autres.

Si la déesse-mère est la terre nourricière, du moins lorsqu'elle est dûment fécondée par son époux, le souverain légitime, le produit de sa fécondation ne peut être que la vie sous toutes ses formes : hommes, bêtes et végétation.

Mais avant l'épanouissement de toute vie se situe un temps où elle disparaît : par exemple, au niveau microcosmique de l'année, l'hiver avant le printemps... On comprend dès lors que tous les mythes attachés au dieu-fils l'affectent à sa naissance d'une telle disparition, plus ou moins mystérieuse mais heureusement provisoire.

Un dieu gaulois, **Maponos**, « le Fils Divin », a été identifié au Grec Apollon qui, peu après sa naissance – il ne lui faut que quelques jours pour atteindre son indéfectible adolescence grâce au nectar dont l'a nourri Thémis –, disparaît pendant un an dans le mystérieux pays des Hyperboréens, et qui y retourne dès lors chaque hiver pour y recevoir pendant trois mois des sacrifices... d'équidés. Et pour ces disparitions saisonnières, il prend la forme d'un oiseau marin ou il se fait porter par un char tiré par des oiseaux marins : soit des animaux qui sont tenus pour des êtres de l'Autre Monde dans toute les traditions celtes.

Le thème de la disparition mystérieuse juste après la naissance se trouve explicitement attaché à l'héritier gallois d'Apollon Maponos : Mabon ab Modron. Et cette disparition est clairement située à l'aube de notre éon puisque c'est seulement le saumon primordial nageant dans les eaux du Llyn Lliwan (la source cosmique du légendaire gallois), qui peut révéler le lieu de son emprisonnement.

## Comment Culhwch obtint Olwen

Parmi les tâches presque impossibles qu'Ysbaddaden Pencawr impose à Culhwch avant de lui accorder la main de sa fille Olwen, figure la nécessité de retrouver le « Divin Fils de la Mère Divine » : Mabon ab Modron.

> Aucun veneur ne sera capable de chasser [le sanglier Trwyth] avec ce chien si ce n'est Mabon ab Modron qui a été enlevé à sa mère quand il était à peine âgé de trois nuits. Nul ne sait où il se trouve ni s'il est vivant ou mort.

Les hommes d'Arthur vont toutefois le retrouver et le libérer au terme d'une longue quête qui les renvoie successivement à toute une série d'animaux, plus incroyablement vieux les uns que les autres, jusqu'à ce qu'il arrivent au plus ancien, le saumon primordial qui nage dans la source cosmique, celle d'où dérivent toutes les eaux vives qui apportent la vie au monde. Caerloyw est le nom gallois de Gloucester, sur les bords de la Severn, et le nom de son éponyme Gloyw Gwallthir, « Gloyw aux Cheveux Longs », est remarquablement proche de celui – Gwri Gwallteuryn, « Gwri aux Cheveux d'Or » – que reçoit à sa naissance Pryderi, le fils de Rhiannon, dont l'histoire est exactement parallèle à celle de Mabon.

> L'aigle interrogea : « Saumon du Llyn Lliwan, je viens à toi avec ces envoyés du roi Arthur afin de te demander si tu sais quelque chose au sujet de Mabon ab Modron qui a été volé à sa mère quand il n'avait que trois nuits ? »

> « Pour autant que j'en sache, je vous répondrai. À chaque marée, je remonte le cours de cette eau jusqu'aux murs de Caerloyw. J'y ai trouvé une souffrance comme je n'en ai jamais connu. Et pour que vous me croyiez, que l'un de vous monte sur mon dos. »
>
> Ce furent Cai et Gwrhir, l'interprète [qui pouvait parler aux animaux] qui montèrent sur son dos. Ils firent route jusqu'à ce qu'ils arrivent près des murailles qui enserraient le prisonnier et ils purent entendre ses plaintes et ses lamentations de l'autre côté du mur.
>
> « Qui se plaint ainsi dans cette prison de pierre ? » questionna Gwrhir.
>
> « Ah, messires, celui qui se trouve ici a de bonnes raisons de se plaindre de la sorte car nul n'a jamais subi une incarcération aussi douloureuse... »
>
> (R. Bromwich – D.S. Evans, *Culhwch ac Olwen*, Cardiff, 1988, pp. 25-26)

Il n'y a guère d'autres détails préservés sur l'histoire de Mabon, sinon que son père est Mellt, « l'Éclair » – appellation convenant à un dieu-père « jupitérien ». Mais il a été identifié à un Owain, né en même temps qu'une sœur jumelle, d'une union entre un roi humain et la déesse Modron, selon un scénario déjà rencontré pour les Grecs Apollon et Artémis, les Irlandais Fíor et Fial (un fils apollinien et sa jumelle), le Gallois Pryderi et son poulain (un fils et son « jumeau » qui est équin comme l'est sa mère Rhiannon).

## Owain fils d'Urien et Morfudd fille d'Urien

Le Rheged était l'un des royaumes de la Cumbrie. Urien et Owain ont été deux de ses rois les plus célèbres, pour leur résistance à la conquête anglo-saxonne à la fin du VIe siècle de notre ère. Une légende bien établie attribue la conception d'Owain et de sa sœur jumelle Morfudd à une union entre

Urien et la déesse Modron, qu'il rencontre sous les traits d'une lavandière, de nuit.

Il s'agit là d'un mythe pancelte, attesté depuis l'Irlande – où ses protagonistes sont le dieu-père Eochaidh Ollathair et la déesse-mère sous son titre de Mórríoghan, « Reine Divine » – jusqu'à la tradition orale récente en Armorique. Par ailleurs, tout indique qu'il y a eu une confusion secondaire entre l'historique prince cumbrien et une figure divine homonyme : le nom Owain est l'évolution en gallois d'un ancien Esugenos, « Fils d'Esus », et Esus est l'une des épiclèses du dieu-père souverain gaulois...

> Il y a une paroisse du Denbighshire qui s'appelle Llanferres et où se trouve un Gué des Chiens. Jadis, tous les chiens du pays se rassemblaient sur les rives de ce gué pour aboyer de concert. Nul n'a jamais osé aller y voir jusqu'à ce qu'Urien de Rheged s'y risque. En arrivant près du gué, il n'y vit qu'une lavandière. Les chiens cessèrent leurs abois et Urien prit la fille et copula avec elle. La lavandière dit alors : « Que Dieu bénisse les pas qui t'ont mené ici. » « Pourquoi ? » questionna-t-il. « Parce que j'ai été condamnée à faire la lessive ici aussi longtemps que je n'aurais pas conçu un fils d'un humain. Je suis la fille du roi d'Annwn (l'Autre Monde). Reviens dans un an et tu recevras le garçon. » Urien revint donc [au bout de l'année] et il reçut un fils et une fille : [les jumeaux] Owain et Morfudd.
>
> (R. Bromwich, *Trioedd Ynys Prydein*, Cardiff, 2006, p. 450)

L'enlèvement de Mabon juste après sa naissance s'avère exactement analogue au sort de Pryderi : ce dernier disparaît la nuit même de sa venue au monde et il n'est retrouvé que cinq ans plus tard.

Si, dans le *Mabinogi*, l'exil de Gwri/Pryderi n'a rien de pénible – il est traité comme un fils par celui qui l'a recueilli près du poulain né en même temps que lui –, son enlèvement suivant – dans le château magi-

que avec sa mère Rhiannon – s'avère beaucoup plus cruel puisqu'il est alors contraint de porter un lourd collier en guise de carcan.

Ce supplice se retrouve sans doute dans les traditions sur les malheurs d'un certain Gwair. Tout indique en effet que ce nom, qui signifie « collier », n'est qu'une déformation de celui de Gwri amenée par le détail du collier-carcan. Or ce Gwair est défini comme le premier prisonnier du monde, et sa prison est située à Caer Siddi, autrement dit dans l'au-delà.

## Le butin de l'Annwn

Ce poème, fictivement attribué à Taliesin, n'est conservé que par un manuscrit du XIVe siècle mais est écrit dans une langue archaïque remontant peut-être au IXe. Il évoque une expédition lancée par Arthur et ses hommes dans l'Annwn (l'Autre Monde), sans doute pour y délivrer Gwair : ce qui appuie encore la thèse de l'identité de Gwair, de Gwri/Pryderi et de Mabon puisque ce dernier a lui aussi été délivré par une expédition d'Arthur et de ses guerriers. Il est également dit que seuls sept survivants reviennent de cette aventure et qu'ils ont trouvé dans l'Autre Monde le grand chaudron inexhaustible qui y assure la satiété. Ce chaudron est remarquablement désigné comme Pair Pen Annwn, « le chaudron du chef de l'Autre Monde », avec le même jeu de mots qu'en français sur les deux sens du mot « chef » : à la fois « maître » et « tête ».

« La prison de Gwair se trouvait à Caer Siddi
Selon l'histoire de Pwyll et de Pryderi
Personne n'y avait été enfermé avant lui
Dans les lourdes chaînes grises qui enserraient le noble garçon.

(M. Haycock, *Preiddeu Annwn and the Figure of Taliesin*, dans *Studia Celtica*, 1983-1984, XVIII-XIX, p. 60)

Si tout cela semble attester l'existence dans l'Antiquité celte et dans la tradition galloise de mythes analogues sur la naissance du Fils Divin, il a été vu (voir pp. 88-89) que la mythologie irlandaise conserve un scénario très proche attaché à un dieu (Aonghus) dont le surnom canonique Mac Óg, « le Fils Jeune », apparaît très proche du Maponos gaulois et du Mabon irlandais, ce qui signale le caractère pancelte du mythème.

Mais le parallèle le plus riche est celui qui reste attaché à l'un des rares dieux celtes dont le nom se maintient exactement sous la même forme (compte tenu des évolutions linguistiques propres à chaque branche des langues celtiques) dans toutes les traditions celtes : **Lugus** dans l'Antiquité, Lugh en Irlande, Lleu en Galles…

Cette fois encore, c'est le pays de Galles qui préserve le mieux le mythe de sa conception.

La légende rapporte que le roi Math ne peut régner que s'il garde constamment le pied dans le giron d'une vierge : si l'on se rappelle que le pied est un substitut phallique bien connu, nous sommes là évidemment dans une nouvelle expression de l'union nécessaire entre le roi et son royaume, d'autant que la vierge en question est appelée Aranrhod, « la Grande Roue », une des formes attestées de la Terre-mère.

### *Math fils de Mathonwy*

Le roi Math, oncle des Pummeib Dôn, doit garder le pied dans le giron d'une fille vierge, sauf lorsqu'il part en guerre. Pendant l'une de ses expéditions guerrières, cette vierge est violée par deux des neveux du roi et se retrouve enceinte, à sa grande honte, de jumeaux dont elle avorte mais dont un est sauvé.

L'histoire se comprend mieux si l'on sait que l'expression « marcher par-dessus une baguette » est encore aujourd'hui

une formule qui signifie « perdre sa virginité » ou « avoir un enfant hors mariage » en Grande-Bretagne, et que les mots « manteau » et « coffre » servent aussi de termes techniques pour désigner le placenta et l'utérus dans les anciens traités d'obstétrique gallois. Le « petit quelque chose » qu'Aranrhod perd en s'enfuyant est donc un avorton que le père, Gwydion, mène personnellement à terme, tout comme Zeus le fait pour Dionysos dans la mythologie grecque.

> « – Jeune fille, es-tu vierge ? questionna le roi Math.
>
> – Pour autant que je le sache, répondit Aranrhod.
>
> Math prit sa baguette magique, l'abaissa à terre et dit : « Passe au-dessus de ceci et je saurai si tu es vraiment vierge. »
>
> Elle passa au-dessus de la baguette et, ce faisant, elle laissa sous elle un bel enfant blond et vigoureux qui poussa un grand cri. En l'entendant, elle s'enfuit par la porte en laissant à nouveau sous elle un petit quelque chose. Avant que quiconque eut pu voir ce que c'était, Gwydion s'en empara, l'enveloppa dans son manteau de brocart et alla le dissimuler dans le coffre à habits qui était au pied de son lit.
>
> Pour sa part, Math dit en considérant le beau bébé blond : « Je vais donc faire baptiser celui-ci, et le nom que je lui donnerai sera Dylan. »
>
> Le garçonnet fut ainsi baptisé mais, aussitôt après, il gagna la mer et en prit immédiatement la nature (il mourut) [...]
>
> Par la suite, un jour que Gwydion se trouvait éveillé sur sa couche, il entendit un pleur dans le coffre au pied de son lit [...]. Il se leva aussitôt, ouvrit le coffre et y vit alors un garçonnet essayant de dépêtrer ses bras du manteau. Il le prit et l'emmena en ville où il savait qu'il y avait une nourrice qui pourrait l'allaiter [...].
>
> Quand il eut quatre ans [...], Gwydion l'emmena à Caer Aranrhod (au manoir d'Aranrhod). À leur arrivée, Aranrhod se leva pour les accueillir et leur souhaita la bienvenue [...]
>
> – Quel est ce garçon qui se tient derrière toi ? questionna-t-elle.
>
> – Ce garçon est ton fils, répondit Gwydion.

– Malheur ! Pourquoi viens-tu ici me déshonorer et pourquoi as-tu voulu garder trace de ma disgrâce en l'élevant jusqu'à ce jour ?
– Si ta seule disgrâce est le fait que j'aie élevé un fils aussi beau, elle n'est vraiment pas bien grande.
– Quel est le nom de ton fils ? questionna-t-elle.
– Par Dieu, il n'a pas encore de nom, répondit Gwydion.
– Alors, je lui impose ce mauvais sort : il n'en aura jamais si ce n'est de ma bouche, jeta-t-elle [...].

Le lendemain, Gwydion emmena le garçon le long de la côte [...]. Ramassant des algues et des laminaires, il en fit [magiquement] un bateau, puis avec d'autres algues et du goémon, il fit du cuir de Cordoue, d'une qualité telle qu'on n'en avait jamais vu d'aussi beau. Il dirigea alors le bateau vers Caer Aranrhod. Là, lui et le garçon se mirent à faire des chaussures et on les vit du manoir [...].

Aranrhod vint sur leur bateau : Gwydion coupait le cuir et le garçon l'assemblait [...]. Juste à ce moment, un roitelet se posa sur le bord du bateau : le garçon lui lança une balle avec sa fronde et il le toucha à la patte, juste entre l'os et le tendon.

Aranrhod sourit et dit : « Par Dieu, le blondin (*lleu*) l'a atteint d'une main habile (*llaw gyffes*) ! »

Gwydion rétorqua : « Dieu te maudisse ! Il a donc reçu un nom et il lui convient bien : il sera Lleu Llawgyffes » [...].

Aranrhod lance une seconde malédiction : Lleu ne pourra jamais prendre les armes ni donc acquérir ses droits de noblesse adulte s'il ne les reçoit pas de sa main ; mais une fois de plus, la rouerie de Gwydion l'amène à contourner sans le savoir ce mauvais sort. Elle lance alors sa troisième malédiction, toujours destinée à empêcher Lleu d'accéder au plein droit d'un noble adulte, autrement dit d'exister.

– Il ne pourra jamais avoir d'épouse issue de quelque race qui soit aujourd'hui sur la terre, dit Aranrhod.
– Tu as toujours été mauvaise et tu ne mérites pas un mari. Il aura une épouse, aussi bien qu'il a reçu un nom et des armes, rétorqua Gwydion.

Gwydion et Lleu allèrent trouver le roi Math ab Mathonwy, se plaignant fort d'Aranrhod [...]
« Puisqu'il en est ainsi, nous allons faire en sorte de créer, grâce à notre magie et à nos charmes, une épouse à partir des fleurs », dit Math.
Lleu avait atteint alors sa stature d'homme et il était le plus beau qu'il y ait jamais eu. Math et Gwydion prirent donc des fleurs de chêne, de genêt et de reine-des-prés et ils en firent la plus belle jeune fille qu'il y ait jamais eu. Ils la baptisèrent selon les rites de ce temps-là et la nommèrent Blodeuwedd, « Aspect de Fleurs ». Après la fête de mariage, Lleu et Blodeuwedd couchèrent ensemble [...]

Femme légère, du fait de sa nature florale, Blodeuwedd se laisse séduire par Gronw Pefr, un demi-frère de Lleu. Elle complote avec lui l'assassinat de son époux.

« Gronw mit un genou à terre et lança le javelot empoisonné. Il frappa Lleu dans le dos de telle sorte que le fer resta dans la blessure tandis que la hampe retombait. Lleu poussa un cri horrible, s'envola sous la forme d'un aigle et disparut [...]

Gwydion recherche partout son fils disparu. Finalement, une truie le conduit sous un grand chêne.

« Gwydion vint sous l'arbre et regarda par terre ce que mangeait la truie : c'était de la chair corrompue et des vers. Il leva les yeux vers le sommet de l'arbre et il y vit un aigle : à chaque mouvement de l'aigle, de la chair corrompue et des vers tombaient de sa plaie, et c'était là ce que la truie mangeait. Gwydion comprit que l'aigle était Lleu et il chanta [trois couplets qui amenèrent l'aigle à venir près de lui, de sorte qu'il put lui rendre sa forme humaine et peu à peu le guérir. Enfin vint le temps de la vengeance].
Gwydion se rendit maître de Blodeuwedd et lui dit : « Je ne te tuerai pas mais je ferai pire. Je te changerai en oiseau. À cause de ta conduite honteuse envers Lleu Llawgyffes, tu n'oseras plus jamais montrer ta figure à la lumière du jour tant tu craindras les autres oiseaux. Tous les autres oiseaux seront désormais tes ennemis : ce sera à jamais leur nature de te persécuter et de se moquer de toi partout où ils te trou-

veront. Tu n'en perdras pas pour autant ton nom : tu seras toujours appelée Blodeuwedd. » C'est pour cela que tous les oiseaux haïssent les chouettes et qu'elles sont encore désignées [en gallois] par ce nom de Blodeuwedd.
Pour ce qui est de Gronw Pefr, il vint à Penllyn et envoya de là un message demandant à Lleu Llawgyffes s'il accepterait des terres, ou de l'or et de l'argent [en compensation].
« Pardieu, non ! Le moins que j'exige est qu'il vienne se mettre là où je me trouvais quand il m'a frappé de son javelot et que moi, de là où lui se tenait, je lui rende la pareille » [...]
Gronw implora : « Prince, puisque ce que j'ai fait, je l'ai fait à cause de la malignité d'une femme, je te prie en grâce de me laisser mettre cette pierre que je vois là sur la rive du fleuve entre mon dos et ton coup. »
« Pardieu, je ne refuserai pas cela », accorda Lleu.
Gronw prit la pierre et la tint entre lui et le coup. Lleu lança son javelot : il traversa la pierre, perça le dos de Gronw et lui brisa la colonne vertébrale. Gronw Pefr mourut ainsi. La pierre percée se trouve toujours là, en Ardudwy, sur les bord de la rivière Cynfael. En souvenir, on l'appelle encore la Pierre de Gronw.

(P.K. Ford, *Math uab Mathonwy*, Belmont, 1999, pp. 8-20)

L'Irlande n'a pas gardé de version ancienne de la conception et de la naissance de Lugh. Celles-ci n'ont survécu que sous la forme de légendes tardives, dont l'une des meilleures versions les présente comme suit.

Le méchant Balar a un œil au milieu de son front et un autre derrière la tête, capable de pétrifier tous ceux qu'il voit. Son druide lui prédit qu'il sera un jour tué par son petit-fils, aussi enferme-t-il sa fille unique, Eithne, dans une tour au sommet de Tory (une île au nord-ouest de l'Ulster) afin de la garder vierge. Balar vole ensuite la merveilleuse vache Glas Goibhneann, « la Bleue du (dieu-forgeron) Goibhne ». Un héros, Mac Cionnaola, se charge d'aller la reprendre. Il bénéficie pour cela de l'aide d'un fé qui l'emmène magiquement dans la tour interdite. Mac Cionnaola déflore

bien sûr la fille et, le temps venu, elle donne naissance à des triplés. Leur grand-père les découvre et donne l'ordre de les noyer dans la mer. Le fé sauve l'un des trois et le ramène à son père qui le donne aussitôt en apprentissage chez son frère, le forgeron Goibhne, où il reçoit le nom de Lugh.

Sous la déformation de la légende populaire, on reconnaît facilement les mêmes ressorts : la fille dont la virginité est nécessaire pour le roi ; son viol ; la naissance du dieu et de son ou ses jumeaux – deux ici au lieu du seul Dylan – ; la mort immédiate, par « noyade », de ce(s) jumeau(x) ; le sauvetage de Lugh et son placement secret dans un « ailleurs ». Et ce n'est certainement pas un hasard si la mère de Lugh est l'exacte homonyme de la mère d'Aonghus le Mac Óg...

Mieux sans doute, le mythe de la naissance de Lugh se retrouve dans plusieurs récits déguisant le dieu ou transférant son histoire sur d'autres figures. À titre d'exemple, peut-être le plus évident, on peut citer l'histoire de Conall Corc, l'un des héros du Munster.

Celle-ci raconte comment une satiriste britannique – c'est-à-dire « d'outremer, venue de l'Autre Monde » – force un jour, sous la menace de le priver de son honneur, le roi de Munster Luighdheach mac Ailella à copuler avec elle, ce qui amène la naissance de leur fils Conall Corc. On remarquera que ce dernier est canoniquement surnommé Mac Lára, « Fils de la Jument », du nom de sa nourrice Feidhilm Láirdhearg, « Jument Rouge ». Conall ne reste pas près de son père : après sa naissance, il est mis en page au loin, chez le haut-roi d'Irlande. Accusé perfidement par la reine d'avoir voulu la séduire, alors qu'en fait il a vertueusement repoussé ses avances, Conall est envoyé en exil en Calédonie. Arrivé là, il est pris dans une tempête de neige et, mourant, est sauvé *in extremis* par un druide qui était à la recherche de ses porcs. Ce druide essaie de lui procurer la main de la fille du roi local mais le père la refuse obstinément.

Conall engrosse alors clandestinement la princesse, qui lui donne trois fils, dont le premier est sauvé d'une condamnation à l'exil prononcée par son grand-père grâce à la rouerie de Conall.

L'histoire de Corc Duibhne offre un autre parallèle du mythe de la naissance de Lugh.

Un roitelet munstérien, Conaire mac Moghalámha, épouse une fille du haut-roi d'Irlande, Sáraid, qui porte aussi le nom significatif de Macha. Ils ont trois fils que leur nom collectif de « trois Cairbre » désigne clairement comme triplés. L'un d'eux, Eochu – nom à connotations équines –, commet un inceste en violant sa propre sœur. Ce sont cette fois des jumeaux qui en naissent : l'un d'eux est immédiatement brûlé et ses cendres sont jetées à la mer ; l'autre, Corc Duibhne, est recueilli par un druide, nourri outremer grâce à une vache merveilleuse, puis ramené à sa grand-mère, Macha Sáraid, qui refuse d'abord de l'accueillir car il rappelle la honte subie par sa mère, mais ce refus est contourné et il est prédit que Corc connaîtra une destinée glorieuse.

L'association du dieu-fils tantôt à un, tantôt à deux jumeaux correspond vraisemblablement à l'emploi du cheval de guerre : les sociétés celtes qui gardaient l'usage (ou le souvenir de l'usage) du bige ont attribué au dieu-fils les deux « frères équins » nécessaires à son attelage – tout comme, dans la mythologie grecque, la destinée d'Achille est liée à celle de ses deux étalons Xanthos et Balios –, tandis que celles qui avaient abandonné cet usage au profit du destrier de monte ne devaient plus lui en attribuer qu'un seul.

Il ne suffit pas ici d'affirmer qu'il y a eu une mythologie pancelte du dieu-fils, encore faut-il mettre en lumière des parallèles antiques suffisamment probants. Il n'en manque heureusement pas.

Sous son nom de Lugus, le dieu est surabondamment attesté, notamment par le nom de la capitale des trois Gaules transalpi-

nes, Lugudunon en gaulois, Lugdunum en latin, Lyon en français d'aujourd'hui.

Plusieurs documents iconographiques, d'époque romaine et même préromaine, présentent de telles coïncidences avec les mythes attachés au Gallois Lleu ou à l'Irlandais Lugh qu'on ne peut guère douter qu'ils évoquent des mythes antiques sinon identiques, du moins très analogues.

L'Irlandais Lugh avait le bras si long qu'il était capable de nouer les lacets de ses souliers sans se baisser : son surnom le plus fréquent est d'ailleurs Lámhfhada, « Long Bras ». On n'a pas manqué d'en rapprocher toute une série de représentations d'un jeune dieu avec un bras démesuré, tant d'époque préromaine que des temps impériaux et signalées d'un bout à l'autre du monde celte, de la Grande-Bretagne à la vallée du Danube.

On a aussi relié le fait que, dans le mythe irlandais, Lugh accourt combattre les démons Fomhóire tout en étant encore embarrassé des chaînes dont les dieux l'ont chargé car ils craignent qu'une si précieuse jeune vie ne soit mise à mal dans cet affrontement, à une pendeloque en bronze du IVe siècle avant notre ère : elle représente un dieu nu, debout sur une lyre qui l'identifie vraisemblablement à Lugus – il joue régulièrement de cet instrument, comme Apollon – et levant ses bras enchaînés comme s'il venait d'arracher ses chaînes.

## La deuxième bataille de Moytirra

De peur que Lugh ne soit blessé dans le combat contre les démons Fomhóire et pour prouver que les dieux sont capables de vaincre ces ennemis sans son concours, le roi Nuadha le fait enchaîner :

« Nuadha dit aux dieux : « Voici ce qu'il faut faire. J'ai assez de bonne bière gouleyante pour organiser une beuverie pour tous les nobles des Tuatha Dé Danann et pour Lugh. Elle sera faite pour que Lugh s'y enivre joyeusement et, quand l'ivresse l'aura privé de connaissance [...], vous le lierez solidement avec des chaînes en acier et en bronze et vous l'attacherez ainsi à de grands piliers et à de solides colonnes fichés en terre autour de lui. Ainsi la bataille sera livrée sans lui » [...].
Quand Lugh se réveilla de son ivresse, il demanda : « Qui m'a ainsi attaché et quels sont ces cris que j'entends [...] ? C'est le tumulte de la bataille [...] »
Lugh se secoua alors si énergiquement qu'il renversa les lourds piliers de pierre qui avaient été fichés en terre [pour le retenir] et, du même coup, il en arracha les lourdes chaînes [qui l'y attachaient]. Il s'élança en courant pour rattraper l'armée, et sa course causait un énorme vacarme à cause des lourdes chaînes métalliques [qu'il traînait] et des chocs des grands piliers en pierre contre le sol rocailleux qui produisait des étincelles telles qu'elles auraient illuminé la nuit la plus noire comme en plein jour...

(B. Ó Cuiv, *Cath Muihge Tuireadh*, Dublin, 1945, pp. 21-23)

La cordonnerie que pratique Lleu quand, avec son père Gwydion, il vient extorquer un nom à sa mère Aranrhod, a sans aucun doute constitué un élément important de son histoire. Plusieurs monnaies gallo-romaines représentent en effet Lugus en le nommant Sutus Augustus, « l'Auguste Cordonnier », et on ne peut dès lors guère douter que ce détail soit à l'origine de la belle dédicace faite au dieu par la guilde des cordonniers d'Osma, en Hispanie celte.

### Triades de Grande-Bretagne

La cordonnerie de haute couture – l'expression « cordonnerie d'or » désigne la production de souliers en cuir plaqué

d'or – est singulièrement attachée à la figure de Lleu et à celle de son père Gwydion. Elle l'est aussi à Manawydan, le beau-père de Pryderi, et cela confirme encore que Lleu et Pryderi sont engagés tous deux dans des mythes analogues de « dieu-fils ». Le troisième cordonnier d'or est Caswallon : le roi historique (Cassivellaunos) qui s'est opposé à l'invasion de la Grande-Bretagne par César et qui a été par la suite divinisé pour cet exploit. On reconstitue sa légende à partir des fragments qui en ont été préservés : les Romains enlèvent sa bien-aimée Fflur et il va jusqu'à Rome, sous le déguisement d'un cordonnier d'or, pour la libérer.

> « Les trois cordonniers d'or de Grande-Bretagne sont Caswallon ab Beli quand il alla jusqu'à Rome pour délivrer Fflur, Manawydan ab Llŷr quand l'enchantement jeté sur la Démétie [l'avait plongée dans la stérilité], et Lleu Llawgyffes quand, avec Gwydion, il essayait d'obtenir un nom et des armes de sa mère Aranrhod.
>
> (R. Bromwich, *Trioedd Ynys Prydein*, Cardiff, 2006, p. 185)

L'assassinat et le retour à la vie du dieu, tels qu'ils sont contés dans le mythe gallois, trouvent des illustrations presque certaines sur diverses monnaies – dont le plus bel exemple est sans doute une pièce de haute époque montrant un jeune dieu frappé d'un javelot et dont la métamorphose en oiseau commence par les bras – et un étonnant monument de Limoges montre le dieu soit se métamorphosant de la même façon, soit plutôt quittant sa forme d'oiseau pour reprendre son aspect humain. On y ajoutera également un remarquable monument gallo-romain mis au jour à Saint-Maurice-les-Châteauneuf (Saône-et-Loire) : au dos d'une statue de Mercure – l'une des interprétations de Lugus –, se voit un aigle tenant dans ses serres un médaillon frappé du visage d'un bel adolescent, au-dessus d'une laie. Ce sont là tous les détails de la guérison de Lleu par Gwydion dans la légende galloise : ce dernier y

retrouve en effet son fils, parangon de jeunesse et de beauté, sous l'aspect d'un aigle au-dessus d'une truie (voir pp. 250-251).

Mieux peut-être même que tout cela, une étonnante vie de saint – étonnante car son héros ne semble pas présenter d'autre titre de sainteté que d'avoir été un cocu assassiné par l'amant de sa femme ! – conserve à peu près certainement le souvenir d'un mythe tellement proche de ceux du Lleu gallois et du Lugh irlandais qu'on ne peut guère douter qu'il christianise en fait maladroitement des (més)aventures prêtées à Lugus aux temps préchrétiens.

L'histoire de « saint » Gengoulph a été conservée par deux textes, l'un en prose et l'autre en vers. Tous deux le présentent comme un noble au service de Pépin le Bref, dont l'épouse, Ganéa, s'avère des plus volages. Elle est ainsi convaincue une première fois d'adultère par une remarquable ordalie : Gengoulph la mène près d'une source et lui demande de jurer qu'elle est chaste en tenant sa main dans son eau ; elle s'exécute mais la source entre en éruption et brûle sa main car c'est évidemment un faux serment. Gengoulph coupe la main brûlée et l'enveloppe dans une peau de vache qu'il jette au fil de l'eau et qui est ainsi emportée. Gengoulph exhorte son épouse au repentir et se retire à Avallon, dans l'Yonne (!) dans un château magique qui tourne sur lui-même et auquel on n'a accès qu'une seule fois par jour. Loin de revenir à la sagesse, Ganéa complote alors avec son amant l'assassinat du mari gênant. L'amant essaie de tuer Gengoulph en l'atteignant au cerveau, mais son arme glisse et le frappe en fait dans le dos. Les criminels paient bientôt leur crime : l'assassin, voulant satisfaire un besoin naturel, voit toutes ses entrailles, et sa vie en même temps, s'écouler par son anus ; Ganéa est condamnée à s'enfuir sous les moqueries et dans l'hostilité générale car elle ne peut s'empêcher désormais de péter constamment en public…

## Vie de Gengoulph

La vie de saint Gengoulph, cocu et martyr, apparaît comme une christianisation maladroite (et vulgairement scatologique) d'un mythe attaché à l'antique dieu Lugus.

> « Unie au saint par le mariage mais poussée par le serpent qui jadis séduisit Ève au Paradis par cette méchante ruse, cette femme (Ganéa) ne craignit pas de se souiller d'un crime impie après s'être laissée séduire par l'amour d'un clerc [...]. Craignant dès lors que le bienheureux Gengoulph ne vînt les tuer tous les deux, [Ganéa et son amant] commencèrent à rechercher de toutes leurs forces un moyen de le faire périr [...]. Comme Ganéa connaissait parfaitement son domicile secret [en Avalon], l'amant put découvrir le moment où il pourrait agir [...]. Il s'introduisit dans sa chambre et saisit l'épée qui se trouvait près de la tête de Gengoulph mais, lorsqu'il l'eut tirée du fourreau pour décapiter le dormeur, alors même que sa main allait s'abattre, l'athlète de Dieu, réveillé, voulut se lever du lit. Aussi, quoique visant la cervelle du saint, il le toucha ailleurs : comme le saint homme essayait de parer le coup, la pointe de l'arme glissa et lui infligea une grave blessure au dos [...]. Le saint serviteur de Dieu ne survécut que quelques jours [...].
>
> Il n'est pas inconvenant de mentionner dans ce récit le châtiment des bourreaux du saint. Le clerc susdit, dont il a été précisé qu'il avait fui après son crime, se hâta de rejoindre la femme haïssable aux yeux de Dieu, afin de lui annoncer, comme si cela avait été une grande joie, le succès de sa mission scélérate. Il ignorait que sa mort subite était proche. En effet, après avoir exulté d'une allégresse inepte et s'être congratulé avec sa complice, il se retira dans les latrines pour y déféquer. Là, tandis qu'il voulait faire ses besoins naturels, ce furent ses entrailles mêmes qui s'écoulèrent et ainsi, tout comme il était vide de bon sens, il se trouva pareillement le ventre vide. De cette façon, n'ayant pas eu le temps de faire pénitence, le misérable descendit dans le cloaque de l'Enfer.
>
> Quant à la femme sans vergogne à laquelle il devait ce châtiment, il n'est pas sans intérêt, quoique ce soit affreux à dire,

de la citer dans ces pages. En effet, après que Gengoulph fut entré dans le royaume éternel, la bonté ineffable de Dieu accorda de nombreux miracles au peuple là où son saint corps avait été inhumé [...]. Une des jeunes servantes de Ganéa, courant vers sa maîtresse, lui dit : « Le corps de messire Gengoulph, dans son sépulcre, réjouit fort par les guérisons qu'il accorde. » Mais celle-là, dans sa folie insensée, rétorqua : « Gengoulph fait autant de miracles que mon cul ! » Cette mauvaise parole n'était pas plus tôt sortie de sa bouche qu'un bruit obscène se fit entendre de son fondement [...] et le fait est que, par la suite, elle connut sa vie durant la honte d'émettre autant de pets qu'elle avait prononcé de mots [...] et la nouvelle s'en répandit jusqu'aux confins du royaume.

(J. Carnandet, *Acta sanctorum maii*, Paris, 1866, pp. 645-647)

La parenté est évidente, de même que le souvenir d'un autre épisode lié à la naissance du dieu-fils :

| LIEU | GENGOULPH | AONGHUS |
|---|---|---|
| | L'épouse de Gengoulph veut cacher son adultère | L'épouse de Neachtan veut cacher son adultère |
| | en acceptant de recourir à une source merveilleuse | en recourant à une source merveilleuse |
| | mais celle-ci enfle en bouillant | mais celle-ci enfle en bouillonnant |
| | et emporte au fil de son eau la main parjure | et entraîne dans son eau la parjure |
| | enveloppée dans une peau de vache. | Eithne Bóinn, « la Vache Blanche ». |
| Blodeuwedd complote avec son amant | Ganéa complote avec son amant | |

| LIEU | GENGOULPH | AONGHUS |
|---|---|---|
| et lui révèle le moyen d'assassiner Lleu. | et lui révèle le moyen d'atteindre Gengoulph pour l'assassiner. | |
| Lleu est (presque) tué | Gengoulph est tué mais pas « totalement » puisque l'assassin ne peut ni le décapiter, ni toucher son cerveau. | |
| d'un coup de lance | Si dans l'histoire, l'arme du crime est une épée (nécessaire pour la tentative de décapitation), toute l'iconographie de saint Gengoulph le représente avec une lance. | |
| dans le dos. | Gengoulph est touché dans le dos. | |
| Gronw paie son crime de la peine du talion : il est tué d'un coup de lance qui lui ôte la vie en lui perçant le dos. | L'assassin paie son crime de la peine du talion : il perd la vie par un trou dans le (bas du) dos. | |
| Blodeuwedd n'est pas tuée mais condamnée à un opprobre éternel. | Ganéa n'est pas tuée mais condamnée à un opprobre général. | |

Le caractère pancelte du mythe des malheurs conjugaux de Lleu et de Gengoulph est en tout cas garanti par le fait que l'Irlande l'a exactement conservé. Lugh y est en effet régulièrement réputé mari trompé par son épouse, assassiné à cause d'elle… et le nom de cette épouse est remarquable : Éinghleic signifie littéralement « (objet de) Querelle des Oiseaux », ce qui rappelle évi-

demment le châtiment infligé à Blodeuwedd, l'épouse adultère de Lleu dans le mythe gallois.

L'Antiquité celto-romaine a régulièrement identifié Lugus à Apollon. Parce qu'elle n'obéissait pas à une grille univoque et exclusive, elle l'a aussi incontestablement identifié à Mercure. La définition que donne César du Mercure gaulois, le dieu le plus communément vénéré en Gaule, est en effet trop proche du surnom Sáimhioldánach, « Maître de Tous les Arts », qui est l'un des plus communément attachés à Lugh en Irlande.

### César, Guerre des Gaules

Le tableau que brosse César des divinités majeures de la Gaule ne cite que leurs équivalents romains, à la fois sans doute parce que les Gaulois ne désignent leurs dieux que par des surnoms infiniment divers et parce que César cherche à se faire comprendre de ses lecteurs. Sa présentation reflète bien le noyau du panthéon mythologique : les trois dieux majeurs correspondant aux trois fonctions indo-européennes, la déesse trifonctionnelle qui leur fait face et Lugus, le dieu-fils qui pour les Celtes revêt tant d'importance.

> « Le dieu qui est le plus couramment vénéré est Mercure : ce sont ses représentations qui sont les plus nombreuses. Les Gaulois le tiennent pour l'inventeur de tous les arts, il est aussi pour eux celui qui indique la route à suivre et qui sert de guide, celui aussi qui est le plus à même de faire gagner de l'argent, de faire prospérer le commerce. À un degré moindre, ils vénèrent Apollon, Mars, Jupiter et Minerve, et ils s'en font à peu près la même idée que les autres nations : Apollon guérit les maladies, Minerve enseigne les principes des métiers et des techniques, Jupiter règne dans les cieux, Mars préside aux guerres.

(L.A. Constans, *César. Guerre des Gaules*, Paris, 1926, pp. 188-189)

## La deuxième bataille de Moytirra

Quoique les textes ne conservent pas les circonstances de la conception et de la naissance de Lugh, il est clair qu'il passe ses premières années dans un exil lointain, apparemment pris en page par le dieu qui réside au-delà des mers, Manannán mac Lír. Ayant atteint un âge convenable, il revient enfin à Tara, la résidence royale, et s'y fait reconnaître. En particulier, il démontre que, produit de l'ensemble des pouvoirs divins qu'incarnent individuellement les dieux, il est le Sáimhioldánach, « Celui qui Maîtrise Tous les Arts (tous les pouvoirs divins) ».

> « En ce temps-là, les portiers de Tara étaient Gamall mac Fiaghail et Camall mac Riaghail. Un jour que ce dernier était de service, il vit venir une troupe étrangère, à la tête de laquelle se trouvait un jeune noble portant un diadème royal au front. Ils demandèrent au portier d'annoncer leur arrivée mais il leur dit : « Qui va là ? »
> « C'est Lugh Lonnainscleach, le fils de Cian mac Deinceacht et d'Eithne, fille de Balar [...].
> Le portier interrogea alors le Sáimhioldánach : « Quel art pratiques-tu ? Car nul ne pénètre à Tara sans en maîtriser un.
> – Tu peux m'interroger : je suis architecte.
> – Nous n'avons pas besoin de toi. Nous avons déjà un architecte : Luchta mac Lúachadha, rétorqua le portier.
> – Tu peux m'interroger, portier : je suis forgeron.
> – Nous avons déjà un forgeron : Colm Cuaileineach aux trois nouvelles techniques, rétorqua le portier.
> – Tu peux m'interroger : je suis un champion.
> – Nous n'avons pas besoin de toi. Nous avons déjà un champion : Oghma mac Eithne, rétorqua le portier.
> – Tu peux m'interroger : je suis lyricine, dit-il encore.
> – Nous n'avons pas besoin de toi. Nous avons déjà un lyricine : Breasal Eadarlámh mac Eachtach Báothlámh, rétorqua le portier.
> – Tu peux m'interroger, portier : je suis poète et historien, dit-il alors.

– Nous n'avons pas besoin de toi. Nous avons déjà un poète historien : Éan mac Éadamain.
– Tu peux m'interroger, je suis sorcier, dit-il.
– Nous n'avons pas besoin de toi. Nous avons déjà des sorciers : nos druides et nos enchanteurs sont nombreux.
– Tu peux m'interroger : je suis médecin, dit-il
– Nous n'avons pas besoin de toi : nous avons Diancháecht comme médecin.
– Tu peux m'interroger : je suis échanson, dit-il.
– Nous n'avons pas besoin de toi. Nous avons déjà des échansons [...].
– Tu peux m'interroger : je suis excellent bronzier, dit-il.
– Nous n'avons pas besoin de toi. Nous avons déjà un bronzier : Créidhne Ceárd.
– Demande au roi s'il a un homme qui possède tous ces métiers à la fois. S'il en a un, je n'entrerai pas à Tara », dit Lugh.
Le portier alla donc dans la grande salle et raconta toute l'affaire au roi Nuadha : « Un noble est arrivé au château. Il s'appelle Sáimhioldánach et il maîtrise tous les arts dont nos gens ont besoin : il est le maître de tous les arts » [...].
« Fais-le venir à ma cour : jamais son pareil n'est venu jusqu'ici dans ce château », dit le roi.

(E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, pp. 38-40)

---

L'assimilation de Lugus à Mercure ne doit pas étonner. Leurs histoires ne manquent pas de points communs. Mercure/Hermès est lui aussi le fils d'un adultère de dieu souverain (Jupiter/Zeus) : cette fois avec la Pléiade Maia. Lui aussi disparaît de son berceau aussitôt après sa naissance, non pas enlevé mais de sa propre volonté. Il est ensuite associé au vol de vaches merveilleuses : celles qu'il dérobe malicieusement à Apollon. Inventeur de nombreux arts : l'alphabet, la musique, l'astronomie, la métrologie..., il protège aussi les voyageurs et est le maître de toutes les roueries qui permettent aux métiers de rapporter les plus gros bénéfices... Autant de traits communs aux deux dieux.

## LE PÈRE SOUVERAIN

Le dieu-père « insémine » constamment la vie dans le sein de la Terre-mère. C'est aussi lui qui gouverne le monde en ce sens qu'il assure la perpétuation des cycles vitaux : celui des naissances et des morts, celui des hivers et des étés, celui des nuits et des jours, etc.

Sa « semence » – ce qui permet la création/l'engendrement de la vie –, c'est sa science divine : il est donc aussi le dieu omniscient, parangon des druides imbus de la science divine.

L'organe de cet engendrement est son gourdin, autrement dit son phallus qui pénètre le sein de la Terre-mère ; c'est aussi l'axe cosmique qui fait « tourner » le monde et qui, tant qu'il est en place, sépare notre monde créé du ciel (de la virtualité de l'Autre Monde).

Comme toujours, ce dieu porte de nombreux (sur)noms en Gaule : Sucellos, Taranis, etc. ; en Irlande, c'est le Daghdha Eochaidh Ollathair ; dans les pays brittoniques, il survit dans la figure de l'Ankou, surtout identifié à la Mort mais dont diverses traditions témoignent qu'il était aussi associé aux naissances.

Dans la mythologie irlandaise, avant l'affrontement décisif entre les démons Fomhóire et les dieux, un conseil de guerre réunit les cinq divinités les plus éminentes. L'analyse de leurs personnalités montre qu'elles correspondent exactement aux autres quintettes qui, dans la majorité des mythologies indo-européennes, dirigent en quelque sorte la société des dieux et qui symbolisent sa totalité par leur nombre.

### *La deuxième bataille de Moytirra*

Souvent mal traduit, ce passage confirme en fait que, après avoir permis à Lugh d'occuper pendant treize jours la place d'honneur, le roi des dieux Nuadha convoque en « état-major » quatre de ses frères qui constituent avec lui le quintette qui gouverne et, par son nombre à valeur symbolique de totalité, résume toute la société divine.

> « Le quatorzième jour, Nuadha et ses deux frères, le Dagdha (Eochaidh Ollathair) et Oghma, tinrent conseil à Grallagh Greenan et deux de leurs autres frères, Goibhne et Diancheácht, furent appelés à se joindre à eux. Ils passèrent un an à se concerter en secret, de sorte que Grallagh Greenan est appelé « le Complot des Dieux ».
>
> (E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, p. 42)

La même systématisation se retrouve dans la tradition galloise. Comme les dieux irlandais sont étiquetés « les Lignages issus de la déesse Dana », les dieux gallois sont génériquement appelés Plant Dôn, « les Descendants de la déesse Dôn ». Cinq d'entre eux sont distingués de la masse : les Pummeib Dôn, « Cinq Fils de Dôn ». Et, là encore, l'analyse de leurs caractères les répartit de manière exactement semblable à l'état-major des dieux irlandais (voir le tableau page suivante).

| FONCTIONS | LES CINQ GRANDS DIEUX INDIENS | LES CINQ GRANDS DIEUX SCANDINAVES | LE QUINTETTE ROMAIN RÉDUIT À LA TRIADE CAPITOLINE | LES CINQ GRANDS DIEUX IRLANDAIS | LES PUMMEIB DÔN GALLOIS |
|---|---|---|---|---|---|
| **1a :** l'autorité religieuse coercitive | Varuna | **Odin** | **Jupiter** | Oghma Griaineneach | Efydd |
| **1b :** l'autorité religieuse bienveillante | Mitra | Týr | (Dius Fidius) | Eochaidh Ollathair | Gwydion |
| **2 :** la force guerrière | **Indra** | Thor | Mars | **Nuadha Airgeadlámh** | Gilfaethwy |
| **3a :** la satisfaction des besoins vitaux | les jumeaux Asvin : Dasra | Njördh | Quirinus (gémellaire) | Dianchéacht | Amaethon |
| **3b :** *id.* (la troisième fonction est dédoublée pour signaler sa diversité) | et Nasatya | Frey | | Goibhne | Gofannon |

Il est à noter que, dans les diverses mythologies indo-européennes, le titre de **roi des dieux** varie selon que la royauté est attachée soit à l'autorité religieuse suprême (Odin, Jupiter), soit considérée comme un office administratif (Indra, Nuadha), et que l'arme ultime, la foudre – qui tue mais qui donne aussi la vie – est tantôt entre les mains du souverain majeur de première fonction (Jupiter, Eochaidh Ollathair), tantôt du roi-magistrat (Indra), tantôt du dieu-guerrier non souverain (Thor).

Quant à la fonction de géniteur cosmique, elle est elle aussi diversement attribuée : au roi fulgurant Indra en Inde ; au souverain varunien fulgurant Jupiter à Rome ; au souverain varunien (non fulgurant) Odin Alfodr, « Père Universel », en Scandinavie ; au souverain mitrien fulgurant Eochaidh Ollathair en Irlande.

Le Père souverain se reconnaît facilement parmi les dieux irlandais : son surnom Ollathair, « Géniteur Universel », le révèle sans ambiguïté, et il est impudiquement décrit dans un état bien prêt aux innombrables aventures amoureuses qui lui sont prêtées, à l'instar par exemple du Zeus grec. Son pouvoir d'engendrer la vie dans le monde est aussi symbolisé par son attribut majeur : sa massue qui donne la vie aux non-vivants. Cette massue merveilleuse, qui donne aussi la mort, assurant ainsi le cycle nécessaire à la perpétuation de notre monde, lui sert de signalement dans toute la tradition irlandaise.

### *La deuxième bataille de Moytirra*

La description qui est donnée ici du Dagdha Eochaidh Ollathair ne fait pas grand mystère de ses aptitudes génitrices...

> Sa tenue était indécente. Il portait une coule tombant jusqu'aux coudes et une tunique sombre descendant jusqu'à ses fesses. Il traînait derrière lui sa massue à roue, que huit hommes à peine pourraient soulever, et elle laissait comme

trace un talus pouvant servir de frontière fortifiée à un pays : on l'appelle d'ailleurs encore la Trace de la Massue du Daghdha. Son immense phallus était en érection...

(E.A. Gray, *Cath Maighe Tuireadh*, Dublin, 1982, p. 46)

## L'ivresse des Ulates

Cet épisode du cycle héroïque offre une autre description du dieu ;

« Crom Dearóil dit : « J'ai vu un homme à l'œil grand, aux fortes cuisses, aux larges épaules, très grand, un sayon gris sur lui. Il porte sept coules sombres, unies, celles du dessus plus courtes que celles du dessous. Neuf hommes se tiennent autour de lui. Il brandit une énorme massue en fer dont l'un des bouts est dur et l'autre doux. Voici quels sont les tours auxquels il s'amuse : il touche les têtes des neuf hommes avec le bout dur et il les tue ainsi instantanément, puis il les touche du bout doux et il les ressuscite aussitôt.
– Quelle étrange description, s'écria Meadhbh [...].
– Qui est-ce donc ? questionna Ailill.
– Ce n'est pas difficile : c'est le Daghdha Mór, fils d'Eithne, le bon dieu des Tuatha Dé Danann [...] », répondit Cúraoí.

(J. Watson, *Mesca Ulad*, Dublin, 1941, pp. 27-28)

Cette massue lui sert non seulement à formater le monde quand il la traîne derrière lui – le dieu-père est sans aucun doute le sanglier qui dessine le paysage ainsi qu'il a été vu plus haut (voir p. 185 ss) –, mais elle est aussi associée à une roue.

Comme dans les autres traditions celtes, cette roue est une représentation de la foudre qui tue parfois mais qui est aussi associée à la fécondation vitale : comme l'acte géniteur mâle est un spasme qui décharge son liquide séminal dans le ventre de la partenaire féminine, l'orage fait éclater l'éclair et produit la pluie dont

l'eau pénètre le sein de la Terre pour en assurer la fécondité : c'est ce qu'exprime la description de la massue du dieu comme une « massue d'orage » (*lorgh anfaidh*).

Le dieu assure aussi non seulement le cycle/la roue des vies et des morts, mais également le cycle/la roue des saisons, de sorte qu'il fait effectivement « tourner le monde » autour de son axe, ce « pilier » vertical qu'est le phallus du dieu-père pénétrant la Terre pour y éjaculer constamment la vie. L'assimilation du phallus à une massue est de fait une image universelle : le breton *mell*, « massue, maillet », donne l'adjectif *mellek*, « viril », et nous connaissons bien le « père frappart » qui « défonce » l'intimité de la partenaire féminine… Sa fonction génitrice étant ainsi fondamentale, le dieu-père est lui-même assimilé à un phallus : sa coule, ce manteau à capuchon qui l'habille constamment, en est un signe manifeste.

Ce qui permet à la divinité de créer la vie, c'est sa science, seule capable de venir à bout de la « pesanteur » du non-être, de sa tendance à rester virtualité ou à y résorber l'être quand elle n'est pas vaincue. On ne s'étonnera donc pas qu'Eochaidh Ollathair soit le Daghdha, « le Bon Dieu » – bon à la fois dans le sens de sa bienveillance et dans le sens de son efficacité –, omniscient. De fait, il est couramment titré Ruadh Rófheasach, « le Rouge Omniscient », et décrit comme dévoré d'une gourmandise insatiable dont le sens s'éclaire par comparaison avec d'autres dieux indo-européens, rouges et gourmands comme lui, tel l'Indien Ganesa : leur gourmandise est l'immense soif de savoir qu'ils étanchent jusqu'à l'omniscience, jusqu'à paraître eux-mêmes des chaudrons inépuisables de savoir.

### La deuxième bataille de Moytirra

Avant l'affrontement décisif contre les démons, Lugh envoie le Daghdha Ruadh Rófheasach « Rouge Omniscient », espion-

ner les Fomhóire et les retarder jusqu'à ce que l'armée des dieux soit prête au combat.

> « Le Daghdha se rendit alors au camp des Fomhóire et sollicita une trêve. Elle lui fut accordée et les Fomhóire lui préparèrent un pot-au-feu : en fait pour se moquer de lui car ils savaient que son amour du pot-au-feu était grand. Ils remplirent pour lui le chaudron royal, profond de cinq empans, et ils y versèrent quatre-vingts setiers de lait frais, de farine et de gras. On y jeta des chevreaux, des moutons et des porcs entiers et on les fit cuire ainsi. Le tout fut alors versé dans un trou creusé en terre et le roi Inneach lui dit qu'il serait mis à mort s'il ne mangeait pas tout, cela pour qu'il ne se plaignît pas de l'hospitalité des Fomhóire et qu'il eût son content.
> Il prit donc sa cuiller, qui était assez grande pour qu'un homme et une femme eussent pu y coucher, et voici quelles bouchées il y prenait : des demi-porcs salés et des quartiers de lard. Il dit : « Si la sauce vaut la viande, ce sera un bon plat » et « Comme disent les vieux, les portions sont petites mais le goût en est bon. »
> À la fin, il gratta de son doigt replié le fond du trou, parmi la terre et les graviers. Ayant ainsi mangé tout le pot-au-feu, il s'endormit. Sa panse était plus grosse qu'un chaudron et les Fomhóire se moquaient de lui. Il les quitta enfin pour aller à Tráigh Eabha. Il ne lui était pas facile de se déplacer tant son ventre était gros...
>
> (E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, pp. 46-48)

---

L'autre grand attribut du dieu est d'ailleurs un chaudron inépuisable, représentant à la fois son omniscience mais aussi le récipient dans lequel il pêche inépuisablement des étincelles de vie pour les incarner sur terre et dans lequel il renvoie indéfectiblement – c'est ce qui le rend inépuisable – les étincelles de vie qu'il reprend quand il tue les vivants.

Cette maîtrise de la (ou des) roue(s) explique que le dieu-père irlandais soit parfois représenté comme un meunier dont les

meules/les roues moulent tout ce qui assure la vie du monde ; la même image se retrouve dans le légendaire gallois où Peredur le rencontre au cours de ses aventures.

### La navigation du coracle de Maoldúin

Dans leur navigation au large de l'océan, Maoldúin et ses compagnons rencontrent notamment le Meunier d'Enfer. Il moud là tout le grain du monde ; dans d'autres textes, il moud dans son moulin toute la richesse du monde : grain, bétail, joyaux...

> Sur cette île se dressait un grand moulin sinistre dont le meunier était gigantesque, peu avenant et tout aussi sinistre [...].
>
> « C'est la moitié du grain de votre monde qui est moulu ici », leur dit le meunier [...] et ils voyaient d'innombrables hommes et chevaux amener et emporter des charges, et seules les charges sortantes étaient emmenées vers le ponant.
>
> (H.P.A. Oskamp, *The Voyage of Mael Dúin*, Groningue, 1970, p. 124)

### L'histoire de Peredur ab Efrog

Au cours de ses pérégrinations, qu'on devine dans l'Autre Monde, Peredur rencontre le Grand Meunier que plusieurs détails révèlent comme le dieu-père : il manie notamment une hache dont un côté donne la vie et l'autre l'ôte.

> Peredur arriva dans la vallée d'une rivière, la plus belle qu'il eût jamais vue. Il vit de nombreuses tentes de toutes les couleurs mais il s'étonna encore plus de voir un nombre incroyable de moulins à vent et de moulins à eau. Il rencontra un homme de haute taille, aux cheveux bruns, vêtu en paysan. Peredur lui demanda qui il était.

« Je suis le meunier, maître de tous ces moulins », répondit-il.

Peredur demanda aussi au meunier pourquoi il y avait là une telle foule assemblée [dans les tentes].

« De deux choses l'une : ou bien tu viens de loin ou tu es un demeuré. [Comment ne sais-tu pas que] tu es ici chez la grande impératrice [...] ? Elle ne veut prendre pour époux que l'homme le plus courageux car elle n'a pas besoin de richesses [et les gens sont venus ici pour voir qui elle va choisir au terme d'un grand tournoi]. Comme on n'a pas pu apporter de quoi nourrir tant de milliers de gens, [on a installé] tous ces moulins », répondit-il.

(G.W. Goetinck, *Historia Peredur vab Efrawc*, Cardiff, 1976, pp. 52-53)

La figure du dieu-père assurant les passages de la vie à la mort et de la non-vie à la vie n'est pas propre à la mythologie irlandaise. Elle se retrouve dans toutes les autres traditions celtes tardives et antiques. Au pays de Galles, son action apparaît dans une scène caractéristique : près d'un arbre immense – allusion claire à l'axe du monde –, le dieu fait passer des « moutons » « d'une rive à l'autre » d'un cours d'eau, ce qui a pour effet de changer leur nature : « blancs » d'un côté et « noirs » de l'autre... Elle s'incarne aussi dans la figure panbrittonique de la Mort (l'Ankou armoricain, l'Ancow cornouaillais, l'Anghau gallois) dont la massue assure le bon passage de la vie à la mort mais aussi de la non-vie à la vie.

## L'histoire de Peredur ab Efrog

La version galloise des aventures de Peredur – autrement dit Perceval le Gallois – rapporte clairement une version locale très archaïque mais, mise tardivement par écrit, l'assortit de quelques traits empruntés à la prestigieuse version littéraire (romane) de Chrétien de Troyes. Bien que le dieu-père ne soit

pas cité ici, sa présence se devine par comparaison des versions irlandaises de cet « échange de moutons ».

> Peredur continua sa route jusqu'à une vallée dans laquelle coulait une rivière. Les rives étaient couvertes de prés et entourées de bois. Sur une rive, il vit un troupeau de moutons blancs et sur l'autre un troupeau de moutons noirs. Lorsqu'un des moutons blancs bêlait, l'un des moutons noirs passait de l'autre côté et devenait blanc ; lorsqu'un mouton noir bêlait, un mouton blanc passait de l'autre côté et devenait noir. Peredur vit aussi au bord de la rivière un arbre immense dont un des côtés brûlait depuis le bas jusqu'à la cime et dont l'autre côté était couvert d'un feuillage verdoyant.
>
> (G.W. Goetinck, *Historia Peredur vab Efrawc*, Cardiff, 1976, pp. 47-48)

## La navigation du coracle de Maoldúin

Comme l'errance de Peredur dans la forêt sauvage où il assiste précisément à cette métamorphose des moutons, l'errance de Maoldúin et de ses compagnons sur l'océan représente très évidemment un voyage dans l'Autre Monde. L'une des visions qu'ils y ont montre le dieu-père faisant semblablement passer des « moutons » d'un état à un autre, ici clairement de la vie à la mort et vice versa. Il existe d'ailleurs plusieurs autres attestations de cette image dans les textes irlandais.

> Ils découvrirent une autre île, divisée en deux par une palissade en bronze, et ils y virent deux immenses troupeaux de moutons : d'un côté un troupeau de moutons noirs et de l'autre un troupeau de moutons blancs. Ils y virent aussi un homme gigantesque qui les triait : chaque fois qu'il lançait un mouton blanc par-dessus la palissade, ce mouton devenait aussitôt noir, et chaque fois qu'il lançait un mouton noir de l'autre côté, il devenait aussitôt blanc.
>
> (H.P.A. Oskamp, *The Voyage of Mael Dúin*, Groningue, 1970, p. 124)

La légende irlandaise sur la façon dont le dieu-père acquiert sa massue de vie et de mort a d'ailleurs survécu de façon étonnante dans le légendaire oral armoricain où plusieurs contes rapportent comment trois frères se partagent l'héritage de leur père consistant en une bourse toujours pleine, une nappe se couvrant inexhaustiblement de nourriture et un manteau d'invisibilité. Ils se les font voler par rouerie, non pas par le Bon Dieu – car nos contes sont désormais ancrés dans un milieu pieusement chrétien –, mais par une méchante princesse... Ce qui n'empêche pas le Bon Dieu d'intervenir à la fin pour expliquer aux frères comment se partager leurs trésors.

L'Écosse n'a guère laissé de textes mais elle a livré deux belles représentations du dieu : une avec sa cape d'invisibilité à Cunningsburgh (Shetland) et l'autre avec son arme à Rhynie (Grampian).

C'est toutefois l'Antiquité préromaine et celto-romaine qui apporte les documents les plus précieux, garantissant les principaux principes et ressorts attachés à la figure du dieu-père telle qu'esquissée ci-dessus.

Dès avant la conquête de César, une belle monnaie en or des Unelles du Cotentin montre en effet un dieu-cavalier galopant au-dessus d'un immense chaudron et brandissant de la main droite un sabre relié par un trait zigzaguant à un maillet lancé devant la tête du cheval. Or le maillet – ou la massue – et le chaudron constituent les attributs majeurs du dieu-père irlandais Eochaidh Ollathair comme d'un important dieu attesté d'un bout à l'autre du monde celto-romain : Sucellos, « le Bon Frappeur ».

Plusieurs indices témoignent que son arme « a deux bouts » : ainsi à Grünwinkel (Bade-Wurtemberg), sa massue est pourvue de la double lame d'une bipenne, capable donc de frapper de deux côtés

opposés, et à Saint-Thomas-de-Couloures (Gard), elle est entourée d'un serpent comme le caducée d'Hermès qui est, rappelons-le, un attribut du dieu-père Zeus qu'il prête à son fils parce que cette badine est capable de... tuer les vivants et ressusciter les morts!

Comme la massue du dieu-père irlandais, celle de Sucellos est parfois couronnée d'une roue et l'assimilation de la roue à la foudre y est signalée par le fait que le dieu est identifié là à Jupiter et décoré d'un foudre sur une autre face.

Le gourdin ou le maillet de Sucellos est un foudre qui frappe des coups de tonnerre et trace des éclairs dans le ciel. Le roulement du tonnerre est clairement le bruit de la roue qui lui est attachée et cette identification du foudre à une roue est attestée sans ambiguïté par l'équivalence constante qui apparaît dans l'iconographie celto-romaine. Celle-ci est particulièrement évidente dans l'alternance entre foudre et roue comme arme ultime du dieu jupitérien lorsqu'il écrase les démons.

Que l'un des offices de cette roue de foudre soit de renvoyer régulièrement des étincelles vitales sur la terre afin d'y faire renaître toutes les formes de la vie ressort d'un rituel préchrétien bien décrit et dont il existe d'étonnantes survivances modernes.

### Actes de saint Vincent

Cette vie ancienne, confirmée par un témoignage qui y ajoute la précision que le rite se déroulait au solstice d'été et qu'il s'accompagnait de jeux de brandons, a été reconnu comme symbolisant le destin des étincelles vitales, de leur incarnation à leur retour dans l'au-delà.

> « En un certain endroit de l'Agenais, au pays de Mézin qui est l'une des plus nobles cités de la Gaule, une foule sacrilège de païens s'était assemblée pour accomplir, selon la coutume, certains rites de leur fausse religion [...] dans un

temple consacré à leurs dieux : les démons qui y avaient leur résidence trompaient si bien les yeux et les esprits de cette foule qu'elle croyait assister à une manifestation divine là où il n'y avait que méchantes manigances diaboliques.
La coutume était là de lancer depuis le portique du temple, comme si le dieu qui y résidait donnait un signe, une roue enflammée sur toute sa circonférence depuis le sommet de la colline jusqu'à la rivière en contrebas et ensuite, en modifiant sa course, de la faire remonter de la rivière jusqu'au temple, toute vomissante de vaines flammes.

(H. Zwicker, *Fontes historiae religionis celticae*, Berlin, 1934-1936, II, pp. 302-303)

## Rapport du sous-préfet de Thionville (1822)

Le rite préchrétien signalé par les *Actes de saint Vincent* s'est manifestement maintenu dans une grande partie des anciens pays celtes. Il est attesté au XVe siècle en Angleterre, s'est maintenu bien vivant au pays de Galles jusqu'au XIXe siècle, est signalé en plusieurs endroits de France, depuis le Poitou jusqu'en Alsace où un rapport sous-préfectoral en a laissé l'une des meilleures descriptions.

« Ce fut le dimanche 23 juin 1822 que je traversai la Moselle et gravis le Stromberg, à neuf heures, par la nuit la plus obscure [...]. La réunion était nombreuse : tout individu mâle s'y était rendu. Remarquons bien qu'il n'y avait que des hommes : femmes et filles sont obligées de se tenir à une grande distance.
Nous aperçûmes la roue mystérieuse ; la paille est disposée avec solidité et de manière à faire disparaître entièrement la roue ; l'on ne voit qu'un cylindre de paille pesant de quatre à cinq cents livres et dont le centre est traversé par une perche sortant de trois pieds de l'un et l'autre côtés ; cette perche est le gouvernail que saisiront les deux conducteurs de la roue.
Tous les habitants, avertis préalablement, avaient fourni et porté sur le coteau une botte de paille : c'est un impôt que l'on acquitte sans contrainte ; l'on verrait d'un mauvais œil

celui qui s'y refuserait; et les commères, si le récalcitrant perdait dans l'année l'un de ses enfants ou se cassait un bras, ne manqueraient pas d'attribuer ce malheur au refus impie. Cette provision ne peut être tout entière employée à la roue. on fait du reste une multitude de petites bottes de paille semblables à des torches et que l'on peut tenir à la main.

Peu de minutes avant notre arrivée, les trois signaux d'usage furent donnés par ordre du maire de Sierck [...]. Une torche enflammée est mise par le maire entre les mains de l'un de nous, chargé de l'honneur de mettre le feu à la roue. La flamme pétille et s'élève : dix torches s'unissent aux premières pour allumer de toutes parts l'énorme cylindre. Alors deux gars vigoureux et lestes, désignés d'avance, saisissent les extrémités de la perche qui sert d'axe ou d'essieu et dirigent la roue avec rapidité, en suivant le penchant du coteau.

De grands cris s'élèvent. Chaque habitant tient à la main une manipule de paille enflammée; il brandit cette torche; il la lance en l'air; dès qu'elle est consumée, il la renouvelle aussi longtemps que roule, le long de la montagne, le cyclindre de feu. Une partie des habitants suit la roue et jouit de l'embarras de ses guides qui sont obligés d'éviter les cavités que présente le flanc de la montagne et qui ont pour but d'arriver jusqu'à la Moselle et d'y éteindre ce qui reste encore.

Il est fort rare qu'on puisse y parvenir: les vignes plantées jusqu'aux deux tiers de la hauteur du Stromberg les arrêtent et cet obstacle ne peut guère être surmonté. En 1822, les guides de la roue ont eu cette gloire; aussi la vendange a-t-elle été abondante et terminée dans un temps propice. Dans l'esprit de beaucoup d'habitants, l'heureux voyage de la roue en était le présage assuré [...] Si l'on négligeait une année la roue flamboyante, on verrait aussitôt les bestiaux attaqués de vertiges, de convulsions et danser dans les étables.

(M. Tessier, *Recherches sur la fête annuelle de la roue flamboyante de la Saint-Jean à Basse-Kontz, arrondissement de Thionville*, dans *Mémoires et dissertations sur les antiquités nationales et étrangères*, 1823, V, pp. 379-393)

Que l'axe de la roue du dieu soit aussi celui du monde apparaît vraisemblablement dans le fait que l'un des monuments les plus fréquents dans l'iconographie celto-romaine est la grande colonne au fût décoré d'imbrications végétales qui l'assimilent à un grand arbre et dont la conception même dessine pratiquement une vision cosmologique : elle superpose en effet de bas en haut deux socles – l'un, carré, orienté vers les quatre coins du monde (les quatre directions cardinales) pour en signifier la dimension spatiale, et l'autre, rond ou polygonal, décoré des sept divinités planétaires correspondant aux sept jours de la semaine pour en signifier la dimension temporelle –, le fût implanté au centre même de ces deux socles et, au sommet, autrement dit dans son Autre Monde hors de l'espace et du temps, le dieu jupitérien en souverain vainqueur du ou des démons.

« Tonnerre » se dit encore aujourd'hui *taran* dans toutes les langues brittoniques et *torann* en irlandais. Il n'y a donc aucun doute que l'épiclèse gauloise *Taranis* signifie « le Tonnerre, le Tonnant » et soit une autre épiclèse du grand dieu tonnant et fulgurant, à la roue ou au maillet.

Les « Scholies bernoises », recueil de commentaires anciens aux célèbres vers de Lucain, identifient bien Taranis à Jupiter. Leur fiabilité est vraisemblable, jusque dans la forme de sacrifice à Taranis qu'elles évoquent et qu'on a longtemps – à tort – taxée d'incroyable : l'érection de mannequins en osier remplis de condamnés que l'on brûlait tout vifs en l'honneur du dieu. En effet, plusieurs témoignages dignes de foi signalent la persistance de cette horrible coutume – au moins adoucie par l'absence de victimes humaines – jusqu'en des temps encore récents (la fin du XIXe siècle au moins).

## Scholies bernoises

Il n'y a plus de doute aujourd'hui sur la fiabilité du témoignage de ces scholiastes tardifs qui ont manifestement disposé de

documents perdus pour nous sur les dieux et les cultes de la Gaule. Ils en reproduisent scrupuleusement les affirmations, jusqu'à signaler qu'elles semblent parfois se contredire.

> « Voici comment chez les Gaulois on apaisait Taranis [...] : un certain nombre d'hommes étaient brûlés dans un réceptacle en bois [...]. Les Gaulois identifient Taranis, habitué jadis à être apaisé par des têtes humaines mais se contentant aujourd'hui de têtes de bétail, à Jupiter, le maître de la guerre et le plus éminent des dieux célestes...
>
> (H. Zwicker, *Fontes historiae religionis celticae*, Berlin, 1934-1936, I, p. 50)

## Strabon, Géographie

Reprenant un témoignage de Posidonius d'Apamée, le géographe grec avait déjà signalé cet affreux sacrifice.

> « Les Gaulois fabriquent de grandes structures en bois et en paille dans lesquelles ils enferment toutes sortes de bêtes sauvages et d'animaux domestiques, et même des êtres humains, pour les brûler en sacrifice.
>
> (A. Hofeneder, *Die Religion der Kelten in der antiken literarischen Zeugnissen*, Vienne, 2005, II, p. 224)

## Au solstice d'été dans les Pyrénées

Plusieurs témoignages fiables attestent que le sacrifice de victimes vivantes dans des mannequins d'osier a été pratiqué sur la plus grande partie des territoires correspondant aux anciennes Gaules jusqu'en des temps relativement récents. Les plus remarquables concernent la fête du Brandon à Bagnères-de-Luchon (Haute-Garonne) et sont dus à deux voyageurs anglais qui y ont assisté ; l'un en 1868 a encore vu

le mannequin rempli de couleuvres vivantes et dès lors brûlées vives ; le témoignage du second qui est reproduit ici, est postérieur d'une dizaine d'années. On remarque qu'à défaut d'humains, il est question de singes, qui en sont les substituts le plus proche ! On note aussi la présence significative de roues de feu.

« Le Brandon est érigé sur le Quinconce, la place ombrée de rangées d'arbres caractéristique de nombreuses villes de province en France. Il est fait de fines lattes de bois entrelacées et fourré de paille imbibée d'un liquide inflammable. Sa forme est celle d'une momie, ou encore d'un cigare, beaucoup plus longue que large et plus étroite à la base qu'au centre. À ce que j'ai pu estimer par rapport aux arbres environnants, sa taille est d'à peu près vingt pieds.

La veille de la Saint-Jean, après l'angélus, un prêtre, suivi des desservants portant des chandelles allumées et de la foule des Luchonnais des deux sexes et de tous âges, vient au Quinconce avec des chants solennels. Après avoir aspergé de son goupillon le Brandon d'eau bénite, il y met le feu et s'en retourne d'où il est venu. Le bois de la grande torche s'enflamme en crépitant et elle n'est bientôt plus qu'une colonne de feu de laquelle s'élève un léger panache de fumée et d'étincelles tranchant sur le bleu du ciel. Bientôt elle se plie, se casse et tombe en morceaux par terre. Chaque fragment qui tombe provoque la ruée de ceux qui veulent s'en emparer. S'ensuit dans la nuit une scène aussi pittoresque que dangereuse : une danse s'ébranle parmi les arbres, apparemment sans pas ni règle, une sorte de tourbillon rythmé ininterrompu. Chaque danseur tourne sur lui-même en faisant tournoyer son petit bout de brandon par-dessus sa tête. C'est miracle qu'il n'arrive aucun accident : sans doute est-ce dû à l'habitude d'une longue pratique. Tout le Quinconce est plein de roues de feu, sans qu'aucun des danseurs se cogne aux autres ni aux troncs des arbres. Lorsque les brandons diminuent jusqu'à brûler presque les doigts, ils sont soigneusement éteints pour être ramenés à la maison, et l'on m'a dit que ces petits morceaux de bois brûlé sont précieusement

conservés jusqu'au Brandon suivant, et qu'une certaine vertu mystérieuse leur était attachée.

Il m'a également été rapporté que jusqu'à une date toute récente, il était de coutume d'enfermer des couleuvres, des crapauds et même des singes à l'intérieur du Brandon, et que leurs efforts pour échapper à une mort horrible procuraient beaucoup d'amusement, sautant en tous sens, grimpant de plus en plus haut à l'approche des flammes, finalement rattrapés et précipités dans le feu. Ce ne serait d'ailleurs pas un sentiment humain de pitié pour ces bêtes qui aurait amené l'abandon de cette affreuse pratique, mais le décès d'une dame qui se serait trop approchée et aurait reçu sur le dos une grosse couleuvre agonisante : voilà pourquoi le Brandon aurait été privé de ces mises à mort sacrificielles.

(J.G.C. Speakman, *Midsummer in the Pyrenees*, dans *Folklore*, 1901, XII, pp. 315-317)

---

Ni Sucellos ni Taranis ne sont des noms divins personnels : ce ne sont que les épiclèses (titres ou surnoms) les mieux attestées à côté de plusieurs dizaines d'autres dont la reconnaissance étoffe assez précieusement la figure du dieu-souverain lorsqu'elles sont comprises et qu'elles s'avèrent significatives.

Cela paraît être le cas au moins pour quelques-unes.

Un remarquable monument mis au jour à Macquenoise (Hainaut) représente en effet le dieu, bien reconnaissable à sa coule et à l'allusion phallique qu'elle constitue, ainsi qu'au fait qu'il tient le récipient alimentaire – ici un vase plutôt qu'un chaudron ou une marmite – duquel il retire ou dans lequel il introduit un serpent. Quand l'on sait que le serpent – dépourvu apparemment de « chaleur vitale » – représente une âme désincarnée pour les Celtes comme pour la tradition classique gréco-romaine, on comprend que le dieu assure ici l'un de ses offices principaux : ramener régulièrement les vies

dans le « grand chaudron » de la non-vie et faire ressortir régulièrement des vies de ce réservoir pour les réincarner sur terre. Par ailleurs, l'épithète du dieu, gravée sur le flanc du monument, s'avère très significative : Ivérix, « le Roi-If ». L'if est en effet un arbre dont les caractères s'accordent particulièrement bien avec ceux du dieu : d'une part, il est toujours vert et plein de vie, d'autre part, il est (en partie justement) réputé mortifère dans toutes les traditions celtes – plusieurs auteurs classiques l'attestent dans l'Antiquité, prétendant même que des récipients en bois d'if provoquaient la mort. « La bière du tonneau d'if » constituait une désignation métaphorique de la mort et de l'Autre Monde en irlandais et ce n'est sans doute pas un hasard si Catuvolcus, le roi des Eburons (« le Peuple de l'If »), se suicide par l'if après la défaite de son armée face aux légions de César. En Irlande encore, la tradition attribue à cet arbre la primordialité dans le monde et c'est son bois qui sert pour les incantations et pour la gravure des oghams divinatoires des druides. En Armorique, jusqu'en des temps tout récents, il était tenu pour indispensable qu'il y ait au moins un if dans chaque cimetière car il était censé pousser une racine dans la bouche de chaque défunt et assurer ainsi son passage dans l'au-delà…

Esus pourrait être en fait un autre titre du dieu-père souverain. Il est toujours représenté comme un dieu mûr et barbu, d'aspect très « jupitérien », et le mode de sacrifice qui lui est associé rappelle directement le mythe gallois dans lequel le père « jupitérien » Gwydion retrouve et ressuscite son fils Lleu, « mort » pantelant dans un arbre (voir pp. 250-251).

### Scholies bernoises

Il faut comprendre ici que la victime est sacrifiée comme le Gallois Lleu retrouvé dans un arbre, sanglant et laissant tomber à terre des morceaux de son corps pourrissant.

> « Esus est apaisé ainsi : un homme est pendu dans un arbre jusqu'à ce que, par l'effusion de son sang, des parties de son corps se détachent.
>
> (H. Zwicker, *Fontes historiae religionis celticae*, Berlin, 1934-1936, I, p. 50)

Les plus célèbres représentations d'Esus le montrent d'ailleurs dans son pouvoir de résurrection ou sous les traits d'un bûcheron analogue au « jupitérien » irlandais Eochaidh Ollathair.

### *La deuxième bataille de Moytirra*

Le seul dieu maniant la cognée du bûcheron dans la mythologie irlandaise est le dieu-père Eochaidh Ollathair, et l'on regrette évidemment de ne pas disposer d'un récit plus complet de ce qu'il en fait et pourquoi...

> « « La marque de ma cognée se verra pour toujours sur tous les chênes » [dit le Daghdha] et cette marque de sa cognée est restée célèbre.
>
> (E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, pp. 48-50)

Si l'hypothèse est juste et si Esus n'est qu'un autre nom de Taranis, il s'ensuit que l'interprétation la plus logique des trois théonymes alignés par Lucain dans sa *Pharsale* – Esus, Taranis et Toutatis – est d'y voir non pas trois dieux différents mais trois épiclèses du même grand dieu majeur des Gaulois : simplement un autre titre du dieu-père souverain.

Pour ce qui est de son sens, il faut oublier au plus vite les « vieilles lunes » imaginant les Gaulois comme un agrégat de tribus plus ou moins sauvages et considérant Toutatis comme le dieu ou le fétiche propre à chaque « tribu ». Toutatis est le dieu « des gens » ou « des gents » : *touta-* est difficile à traduire aussi bien

en français qu'il ne l'est par l'anglais *people*, « les gens, la population, le genre humain en général » et secondairement « le peuple, la nation ». Dès lors, il peut s'agir ici du genre humain ou de la *touta* (la gent) des dieux comme la collectivité des *Tuatha* Dé Danann en Irlande.

Le mode de sacrifice associé à Toutatis semble par ailleurs aller dans le sens d'une nature « jupitérienne » : les « Scholies bernoises » signalent qu'on lui immole des êtres humains en les plongeant, tête la première, dans un récipient plein de liquide. Rien dans les légendes du dieu-fils lughien ou dans les rituels guerriers des Celtes ne semble rappeler cette pratique. Par contre, le fait de « plonger » les vivants dans le « récipient inépuisable » de la non-vie est bien l'un des offices majeurs du dieu-souverain.

Plusieurs documents signalent aussi que le « jupitérien » celte était cornu : une dédicace d'Apt (Vaucluse) invoque un Jupiter Corn…, dont l'épithète mutilée doit être complétée soit en *Corniger*, « Qui Porte des Cornes », soit plutôt en *Cornutus*, « Cornu ». Et comment ne pas se demander si les cornes du dieu n'étaient pas plutôt des bois de cerf ? Une dédicace des Celtes orientaux invoque en effet un Jupiter Cernénos, « Cornu », dont l'épithète est attestée ailleurs sous des formes variables mais dont la plus célèbre est Cernunnos sur le pilier des Nautoniers Parisiens.

Signalons enfin qu'en tant que dieu qui fait « tourner » le monde, le père-souverain tient ici la place du « mitrien », maître des bons rapports et de la bonne foi entre tous les êtres. Comme dans presque toutes les mythologies indo-européennes, c'est là un statut qui se paie par une « mutilation qualifiante » (voir p. 199) : la perversion même de cette bonne foi. L'exemple le plus connu est celui du Scandinave Týr qui a acquis ce statut au prix d'un parjure et même de sa main droite, celle du serment : pour évi-

ter aux dieux d'être dévorés par le loup démoniaque Fenrir, il a juré à ce dernier qu'il n'y avait aucun danger à se laisser passer au cou la laisse faussement fragile qu'ils avaient tressée pour lui, et il n'a pas hésité à mettre sa main droite en gage dans la gueule du fauve, tout en sachant que ce dernier la lui arracherait quand il découvrirait la tromperie.

De même, dans toutes les traditions celtes, le dieu « mitrien » se révèle le maître de la « bonne foi » trompeuse et de la chicane. Dans la mythologie irlandaise, Eochaidh Ollathair fait ainsi périr un méchant satiriste en lui donnant ce qu'il demande, la meilleure part de son dîner… mais fourrée d'or afin qu'il s'en étouffe. L'on a vu aussi avec quelle ruse il extorque son gourdin merveilleux qui tue et ressuscite, et que cette dernière légende est également connue dans la tradition armoricaine. Dans la tradition galloise, le « mitrien » Gwydion est un maître de la bonne foi trompeuse, ce qui lui permet d'extorquer à Aranrhod le nom et les armes dont elle voulait priver leur fils.

## *La deuxième bataille de Moytirra*

Pendant le règne calamiteux du démoniaque Eochaidh Breas, tous les dieux sont réduits à la portion la plus congrue par l'avarice et la méchanceté de ce roi. Pour ajouter à la misère d'Eochaidh Ollathair, un satiriste, Cridhinbhéal, menace de le déshonorer s'il ne lui abandonne pas la meilleure part de sa déjà trop maigre pitance.

> « Après que Breas eut reçu la couronne, les dieux d'Irlande en furent réduits à le servir [comme des domestiques] et le Daghdha (Eochaidh Ollathair) à construire le rempart autour du château de Breas. Une telle tâche n'avait rien pour lui plaire et, en outre, un aveugle oisif, Cridhinbhéal, vint à sa résidence avec l'estomac dans les talons : il trouvait que sa pitance était trop mince et celle du Daghdha trop abondante. Il dit donc : « Daghdha, sur ton honneur, laisse-moi

mordre trois bouchées dans ta ration. » Dès lors, le Daghdha dut tous les soirs lui laisser [ainsi prendre une part de son repas] et les bouchées que prenait le satiriste n'étaient pas minces : chacune était de la taille d'un gros porc entier, de sorte qu'en tout, c'était un tiers de la pitance du Daghdha, qui commença à dépérir.

Un jour que le Daghdha travaillait dans le fossé [pour élever le rempart], il vit venir (Aonghus) le Mac Óg [...] qui lui demanda : « Pourquoi as-tu si mauvaise mine ? » [...]. « La raison en est que tous les soirs, le satiriste Cridhinbhéal exige les trois meilleurs morceaux de ma pitance. » « J'ai un bon conseil », dit le Mac Óg, qui mit la main dans sa bourse et en tira trois pièces d'or qu'il lui donna, et il dit :

« Mets ces trois pièces d'or dans les bouchées de Cridhinbhéal ce soir. Ainsi elles seront bien les trois meilleures de ton dîner et l'or ira dans son estomac et le tuera. Et le roi Breas ne sera pas capable de rendre un bon verdict dans cette affaire. Les gens diront que le Dagdha a tué Cridhinbhéal en lui donnant un poison. Le roi te condamnera à mort mais tu pourras rétorquer : "Roi, ton verdict n'est pas une vérité royale (n'est pas le juste verdict démontrant la légitimité du roi). Cridhinbhéal m'agresse depuis que je me suis mis au travail [pour toi] en me disant de lui laisser prendre trois bouchées de ma pitance [...]. J'aurais fini par mourir de faim sans les trois pièces d'or que j'ai trouvées aujourd'hui. Je les ai mises dans ma nourriture et je les ai données à Cridhinbhéal puisque c'était les trois meilleurs morceaux que j'avais. L'or est maintenant dans son ventre et c'est de cela qu'il est mort" [...] »

(E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, pp. 28-30)

## Jozebig et Merlin

Ce conte, recueilli au siècle dernier à Trébrivan (Côtes-d'Armor), reprend exactement le scénario du mythe irlandais dans lequel le dieu-souverain Eochaidh Ollathair extorque son gourdin merveilleux, qui tue par un bout et ressuscite par l'autre (voir pp. 86-87), si ce n'est que, ici, le héros ne se

contente pas d'un seul trésor mais s'empare des trois. Or ces trois-là ne sont pas ceux des trois frères irlandais mais correspondent en fait aux trois principaux attributs du dieu : un gourdin merveilleux, une nappe aussi inexhaustible que le chaudron du dieu irlandais et une bombarde aussi irrésistible que la rote du dieu et qui ici reprend le principal pouvoir du gourdin irlandais.

> «« Un jour, Jozebig se trouva dans une grande lande et il ne savait par où aller, et il n'avait plus rien à manger. Il se souvint du sifflet que lui avait donné Merlin et il en siffla trois fois : Merlin apparut devant lui aussitôt.
> « Qu'y a-t-il, mon garçon ? »
> « J'ai perdu mon chemin. Je ne sais plus où aller et, de surcroît, je n'ai plus aucune provision. »
> « Mon garçon, je vais te donner une nappe grâce à laquelle tu n'auras plus à te gêner : lorsque tu la déploieras, tu n'auras qu'à demander tout ce qui te fera envie, de ce qui te paraîtra le meilleur, et tu le recevras aussitôt, exactement comme tu l'avais souhaité. »
> Jozebig déploya alors la nappe et demanda ce qui lui plaisait le plus. Il lui fut donné ce qu'il demandait. Mais, soudain, il aperçut un homme grand et gros qui s'approchait de lui et qui se mit à le regarder manger. Finalement il lui dit : « Qu'est-ce que tu te régales, mon petit gars ! »
> « Ah oui, mon oncle, et vous pouvez en faire autant si le cœur vous en dit. »
> « Oh, que j'en serais content, dame ! Car il y a cinquante ans que je n'ai rien eu sous la dent ! »
> Mais tout ce que demandait Jozebig, il l'engloutissait en une goulée. Il avala même un verre de vin contenant et contenu ensemble.
> « Oh, dit Jozebig, je vais demander ce qu'il vous faut, et ce ne seront pas des petits morceaux ! »
> Il réclama de la viande par quartiers entiers, du vin par barriques, ainsi que du pain par dix livres, et le géant engloutissait la viande par quartiers et le vin par barriques [...]. Finalement, il se trouva rassasié. Il dit alors à Jozebig : « Mon petit gars, j'aimerais bien faire un échange : ta nappe contre mon bâton. Avec mon bâton,

tu feras des merveilles. Pour moi, je suis trop vieux et je ne suis plus capable de l'utiliser. C'est comme je te le dis. »

« Oui-da, mais quels sont donc ses pouvoirs ? »

« Quand tu le brandiras, tu n'auras qu'à dire "Quatre cavaliers vêtus de bleu, sortez de mon bâton pour me secourir et me défendre où que j'en aie besoin", pour qu'aussitôt t'apparaissent quatre cavaliers vêtus de bleu et armés chacun d'un grand fusil, prêts à combattre l'ennemi si nécessaire. »

Jozebig échangea sa nappe contre le bâton du géant qui s'en alla à travers les bruyères et la lande en titubant, tant il était ivre. Peu après, Jozebig brandit son bâton et dit : « Quatre cavaliers vêtus de bleu, sortez de mon bâton pour me secourir et me défendre où que j'en aie besoin. » Aussitôt, voilà quatre cavaliers devant lui, un grand fusil sur le bras, prêts à se battre s'il en était besoin.

« Qu'y a-t-il mon maître ? »

« Qu'y a-t-il ? J'ai rencontré un voleur et il m'a volé ma nappe. Poursuivez-le et ramenez-moi mon bien. »

Immédiatement, les quatre se lancèrent à la poursuite de l'homme à travers la lande et les bruyères, le trouvèrent complètement endormi près d'une touffe de bruyère, lui reprirent la nappe et la ramenèrent à Jozebig. « Ah ! dit-il alors, je n'aurai plus à craindre qui que ce soit, dame. »

Il reprit sa route à travers les landes et les bois. Une fois qu'il était en train de manger au milieu d'un grand bois, il vit s'approcher un grand homme, et si grand qu'avait été le premier, celui-ci était deux fois plus grand. Il s'arrêta pour le regarder manger et dit finalement : « Comme tu te régales, mon petit gars ! »

« Oh oui, mon oncle, et vous pourrez en faire autant si le cœur vous en dit. »

« Oh, j'en serais très content, évidemment, car il y a cent ans que je n'ai rien mangé. »

Mais, avec celui-ci, Jozebig ne se laissa pas surprendre comme avec le premier. Il réclama de la viande par quartiers entiers, du pain par dix livres et du vin par barriques. Quand il eut fini de manger, le géant était ivre.

« Mon petit gars, dit-il à Jozebig, tu as là, sans aucun doute, une nappe bien pratique. »

« Oh oui », répondit Jozebig.

« Si tu faisais un échange avec moi ? proposa le géant. Ta nappe contre mon marteau. Avec lui tu ferais des merveilles et moi, je suis devenu trop vieux pour l'utiliser. Et avec ta nappe, je ferais bombance le reste de mes jours. »

« Oui-da, mais quels sont donc les pouvoirs de votre marteau ? »

« Eh bien, mon petit gars, quand tu frapperas l'une de ses têtes sur le sol, tu en feras surgir une maison en argent ; quand tu frapperas l'autre, tu feras surgir une maison en or. Jadis, quand j'étais jeune, j'ai gagné beaucoup d'argent grâce à lui. »

Jozebig donna donc sa nappe en échange du marteau et le géant s'en alla en titubant car il se prenait les pieds dans les racines des arbres et il trébucha. Il resta couché près d'un arbre. Jozebig frappa l'une des têtes du marteau sur le sol : il en fit surgir une maison en argent ; avec l'autre tête, il fit surgir une maison en or. « Ah, dit-il, maintenant je pourrai construire des maisons quand j'aurai envie de le faire. »

Mais il brandit son bâton en disant : « Quatre cavaliers vêtus de bleu, sortez de mon bâton pour me secourir et me défendre où que j'en aie besoin. » Aussitôt, voilà les quatre cavaliers devant lui.

« Qu'y a-t-il, mon maître ? »

« Oh, j'ai rencontré un voleur qui m'a volé ma nappe. Poursuivez-le, reprenez-lui ma nappe et rapportez-la-moi. »

Les quatre allèrent à la recherche du géant et le trouvèrent endormi près d'un arbre. Ils lui reprirent la nappe et la ramenèrent à Jozebig. Ce denier était bien équipé maintenant.

Une autre fois, il se trouva au milieu d'une grande lande pleine de bruyères et d'iris. Alors qu'il était en train de manger, un homme très grand se dressa devant lui, et si les deux autres étaient grands, celui-ci était deux fois plus grand. Il le regarda manger puis, après un moment, lui dit : « Comme tu te régales, mon petit gars ! »

« Ah oui, mon oncle, et vous pourrez en faire autant si le cœur vous en dit. »

« Oh, que j'en serais content, mon petit gars, car il y a cent cinquante ans que je n'ai rien mangé. »

Si les deux premiers avaient fait montre d'un bel appétit, celui-ci mangeait encore deux fois plus. Il finit quand même par avoir le ventre plein. Et quand il eut le ventre plein, il dit à Jozebig : « Ne voudrais-tu pas échanger ta nappe contre ma bombarde, mon petit gars ? J'en ai fait des merveilles quand j'étais jeune ! Mais me voilà vieux et je n'ai plus la force d'y souffler. Tu en ferais bon usage et moi je serais bien heureux avec ta nappe. »

« Mais quel est le pouvoir de votre bombarde ? »

« Eh bien, si tu en joues, elle ressuscitera tout défunt mort depuis moins de vingt-quatre heures. Celui-ci se lèvera pour danser comme s'il n'avait jamais été mort. »

Jozebig donna alors sa nappe à cet homme et prit sa bombarde, et le géant s'en alla avec la nappe. Il titubait parmi les iris et les bruyères. Jozebig souffla dans la bombarde et tout à l'entour se mit à danser sur place. « Voilà un machin bien pratique, dame », se dit-il.

Mais il brandit son bâton et dit « Quatre cavaliers vêtus de bleu, sortez de mon bâton pour me secourir et me défendre où que j'en aie besoin. »

« Qu'y a-t-il, mon maître ? »

« Quoi, qu'y a-t-il ? Je ne fais que croiser des voleurs sur ma route ! Je viens encore d'en rencontrer un qui m'a volé ma nappe. Poursuivez-le et ramenez-la-moi. »

Ils allèrent à la poursuite de l'homme et le trouvèrent dormant béatement dans une touffe d'iris. Ils lui reprirent la nappe et la rapportèrent à Jozebig...

(J. Philippe, *War roudoù Merlin e Breizh*, Morlaix, 1986, pp. 41-45)

## LE DIEU-LIEUR

Ainsi qu'il sera exposé dans le chapitre suivant, les Celtes imaginaient que la matière cervicale était la réserve de sperme, donc de vie transmissible.

Le dieu qui incarne le potentiel de vie du monde paie ce pouvoir d'une « mutilation qualifiante » : il est réduit à une tête coupée

ou à un récipient, tel le Graal (en vertu d'une assimilation entre la tête-réserve de vie et le récipient alimentaire qui entretient la vie). Ainsi castré (car la décapitation est une forme de castration: elle coupe le canal de transit du sperme vers le phallus), il fait paire avec son frère, le géniteur: l'un est la tête-réserve de sperme, l'autre le phallus qui éjacule la vie dans le monde (et qui assure qu'il y a toujours de la vie potentielle dans le pot/la tête en tuant des vivants et donc en les y renvoyant)...

Réduit à n'être que potentiel de vie, le dieu-lieur est aussi celui qui « potentialise » tous ceux qui ne respectent pas le bon ordre divin: il les lie par sa magie (opération intellectuelle et non physique!).

Son nom se retrouve en Gaule (Ogmios), en Irlande (Oghma), en Galles (Efydd)...

Si le dieu-père – Eochaidh Ollathair, Sucellos, etc. – occupe ainsi la case « mitrienne » dans l'organigramme des cinq dieux majeurs, il doit être flanqué par un collègue « varunien », autrement dit un maître de la magie terrible qui *lie* tous ceux qui ne respectent pas le bon ordre divin seul à même de faire que le monde « tourne bien ».

En mode celte, c'est la mise par écrit qui lie le plus efficacement (voir p. 59 ss). On ne s'étonnera donc pas que le dieu auquel est rapportée l'invention de l'écriture et qui lui a laissé son nom occupe la case varunienne: en Irlande, Oghma, l'inventeur des oghams.

### *Les rudiments du lettré*

Il s'agit d'une compilation des théories sur l'écriture, la grammaire et la métrique, attribuée parfois à un barde du VIIe siècle, Ceannfhaolaidh.

« Quels sont les lieux, l'époque, la personne et la cause de l'invention des oghams ? C'est facile. Le lieu, c'est Irlande

que nous, Irlandais, habitons. Et c'est au temps où [Eochaidh] Breas, fils d'Ealadha, [était] roi d'Irlande qu'ils furent inventés. L'inventeur fut Oghma [...]. Le motif de cette invention fut sa volonté de prouver sa valeur et [aussi] de réserver ce langage aux savants, à l'exclusion des agriculteurs et des gens du commun.

(G. Calder, *Auraicept na n-éces*, Édimbourg, 1917, pp. 187-188)

Si les textes irlandais comptent Oghma parmi les cinq dieux majeurs, ils ne lui font guère jouer de rôle dans les mythes, se contentant de magnifier sa puissance herculéenne et irrésistible. Le document le plus révélateur reste le témoignage de Lucien de Samosate qui assure l'assimilation d'Ogmios à un Héraclès irrésistible, comme l'Oghma irlandais, tout en précisant qu'il ne doit pas sa puissance à ses seules forces physiques mais largement aussi au pouvoir de ses mots prononcés ou écrits (Héraclès est l'inventeur de l'alphabet, selon Plutarque).

Ce témoignage autorise à rapporter à Oghma un texte irlandais dans lequel son nom n'est pas mentionné mais où se reconnaissent facilement un exploit qui lui est attribué lors de l'arrivée de Lugh à Tara et surtout le motif même vu en Gaule par Lucien.

### La razzia des vaches de Cooley

Dans ce passage, Fearghus identifie les différents contingents qui se présentent pour affronter l'armée irlandaise. Earcheann correspond évidemment ici à l'Ogmios de Lucien de Samosate et Tríochastáil à l'Oghma qui lance hors de Tara la pierre de force du palais.

« Une autre troupe arrive au sommet du Slane de Meath, dit Mac Roith, une troupe nombreuse de guerriers précédée d'un homme noir, vif et sombre. Il y a sept chaînes autour de son cou et sept hommes au bout de chaque chaîne. Il tire

si fort ces sept hommes qu'ils tombent face contre terre. Ils lui en font le reproche et il s'arrête. Il y a un autre homme, effrayant : il prend dans la paume de la main la pierre de force que les champions lancent en l'air et il la jette aussi haut que monte l'alouette par jour de beau temps. Il a une massue en fer à sa ceinture. »

« Je connais ces hommes, dit Fearghus. Tríochastáil, le champion de la maison de Conchobhar, est celui qui lance la pierre en l'air [et] Earcheann [...] est celui qui a les chaînes. »

(C. O'Rahilly, *The Stowe Version of Táin bó Cuailnge*, Dublin, 1961, p. 143)

## La deuxième bataille de Moytirra

Quand Lugh est admis dans le palais de Tara après avoir affirmé qu'il avait en lui tous les talents et tous les pouvoirs, il est mis à l'épreuve par Oghma.

« Oghma lança alors à travers le palais la grande pierre que n'arrivaient normalement à ébranler que quatre-vingts attelages, de sorte qu'elle atterrit à l'extérieur même de Tara. C'était pour mettre Lugh au défi, mais [celui-ci] relança la pierre de telle sorte qu'elle retomba au centre même de la salle du trône et il remit en place le morceau de muraille qui avait été emporté [par le jet] de telle sorte que le mur fut de nouveau entier et intact.

(E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, p. 40)

La signification du motif de l'enchaînement se découvre en tout cas bien plus large que ne l'indiquent Lucien et son informateur : il signale sans aucun doute aussi le caractère de dieu-lieur d'Ogmios car tous les documents le montrent ancré dans ce rôle dont le paradigme conventionnel est l'Indien Varuna. Il s'agit d'un dieu sombre, à l'instar de sa puissance, la magie imprévisi-

ble et inéluctable. Coercitive ou gratuite, elle est toujours terrible. Amorale dans ses méthodes, elle ne sert que les desseins du dieu. Cet aspect sombre s'exprime à travers des maximes telles que « Mitra est le jour et Varuna la nuit » et par un aspect peu engageant, comme celui du Scandinave Odin, vieillard borgne caché sous son grand chapeau et son manteau de nuit. C'est parce qu'ils sont de la même étoffe qu'Ogmios est un vieillard et qu'Oghma est noir et effrayant.

La langue trouée d'Ogmios est une métaphore de bégaiement et il semble bien que ce défaut se retrouve chez Oghma, ou du moins chez l'une de ses incarnations, Cúscraidh Meann, « le Bègue ».

### Les histoires sur le porc de Mac Dathó

Parmi les bravades qu'échangent Ulates et Connachtiens au cours du banquet servi par Mac Dathó, Ceat mac Maghach s'en prend à divers héros de l'Ulster en révélant comment il les a vaincus et humiliés. Plusieurs de ces humiliations semblent évoquer des mutilations attachées en fait à des dieux : ainsi celle de Cúscraidh paraît évoquer le bégaiement du dieu de l'éloquence :

> Ceat rétorqua : « Tu es venu en Connaught pour faire tes premières armes et nous nous sommes rencontrés sur la frontière. Tu y a laissé le tiers de ta compagnie et tu es reparti avec un javelot en travers de la gorge, de sorte qu'aujourd'hui tu es incapable de prononcer convenablement ne serait-ce qu'un mot et que depuis ce temps on t'appelle Cúscraidh Meann, "le Bègue" [...] » Et Ceat fit à nouveau honte à tous les Ulates.
>
> (R. Thurneysen, *Scéla mucce Meic Dathó*, Dublin, 1935, pp. 13-14)

On reconnaît évidemment là une mutilation qualifiante, selon un principe cher aux mythologies celtes et indo-européennes. Mais il en

est une autre, encore plus significative : Oghma est un dieu décapité et, si les textes irlandais conservés en parlent peu, le rôle de sa tête coupée se découvre bien mieux dans la tradition galloise.

## La deuxième bataille de Moytirra

Les textes disent explicitement que les combats entre les dieux et les démons sont des batailles magiques dont les victimes ne sont pas vraiment mortes, et il ne faut pas s'étonner de retrouver plus loin Oghma « ressuscité » après avoir été décapité par Inneach.

> Inneach, le champion de Fomhóire, frappa violemment Oghma, le champion des Tuatha Dé Danann, et il lui coupa la tête.
>
> (B. Ó Cuiv, *Cath Muighe Tuireadh*, Dublin, 1945, p. 46)

Cette dernière a conservé le nom d'Ogmios : on le retrouve, au terme d'une évolution linguistique naturelle, sous la forme Efydd, dont il est dit essentiellement qu'il est celui des Pummeib Dôn qui occupe la case varunienne et qu'il est un vieillard – Efydd Hen, « le Vieux » – comme Ogmios et le couple Gwydion (mitrien) – Efydd (varunien) des Cinq Fils de Dôn, se reconnaît aussi dans celui de Beli Mawr (dieu-père « mitrien ») – Brân Bendigaid (dieu « varunien ») qui se partagent le monde : l'un gouvernant le nôtre et l'autre les « antipodes », image récurrente de l'au-delà.

Là aussi, au terme d'une guerre contre les ennemis « d'outre-mer », Brân est tué et décapité, ou plus exactement il est cette fois blessé à mort dans ses « membres inférieurs », puis décapité par son propre camp mais de telle sorte qu'il ne meurt pas et que sa tête devient en fait ce qui assure la félicité parfaite et l'abondance inexhaustible de l'Autre Monde hors du temps.

Si l'on se rappelle que celles-ci sont normalement assurées par le récipient alimentaire du dieu-père souverain (Eochaidh Ollathair, Sucellos, etc.), on devine une équivalence à première vue inattendue entre cette tête coupée et ce récipient. Cette équivalence est confirmée dans d'autres descriptions de l'au-delà paradisiaque des Celtes : au fameux Graal des romans « bretons » correspond la tête coupée qui prend sa place dans la version galloise et qui est même conservée dans quelques versions du cycle du Graal.

### L'histoire de Peredur ab Efrog

Bien que matériellement plus tardive, dans sa version conservée, que la description du Graal par Chrétien de Troyes, la vision du banquet de l'Autre Monde par Peredur – le Perceval gallois – est unanimement reconnue comme plus archaïque et plus fidèle au modèle celte dont se sont inspirés Chrétien et ses continuateurs. Dans les deux cas, les mêmes éléments se retrouvent, plus ou moins différemment exposés : un roi pêcheur blessé « aux membres inférieurs » et un banquet merveilleux au milieu duquel passe un cortège mystérieux.

> « Peredur arriva devant une grande forêt près de laquelle il y avait un étang derrière lequel se trouvait un grand château ceint de superbes remparts. Sur la rive, un homme aux cheveux gris, vêtu de brocart, se tenait assis sur un coussin de brocart [tandis que], dans une barque sur l'étang, des garçons étaient en train de pêcher.
> Quand l'homme aux cheveux gris vit arriver Peredur, il se leva et regagna le château, et il était boiteux. Peredur y entra à son tour : la porte était ouverte et il se rendit dans la grande salle où il retrouva l'homme aux cheveux gris devant un grand feu qui commençait à flamber [...].
> Le jour suivant, Peredur se leva, prit son cheval et s'en fut [...]. Il arriva dans un grand bois, puis déboucha dans une grande plaine toute plate. Au-delà de la plaine se dressait un grand château [...]. Peredur se dirigea vers lui, trouva la porte ouverte et entra dans la grande salle. Il y trouva un bel

homme aux cheveux gris [...]. Lorsque vint l'heure du dîner, il fut placé à côté de lui et, lorsqu'ils eurent bu et mangé autant qu'ils le voulaient [...], ils se mirent à converser agréablement. Après un certain temps, Peredur vit entrer dans la salle deux jeunes hommes portant une lance d'une taille indescriptible, trois ruisseaux de sang découlaient tout du long depuis son fer jusqu'à terre. Lorsque les gens de la cour virent cela, tous se mirent à crier et à gémir si fort que c'en était insupportable. Mais l'hôte n'interrompit pas pour autant sa conversation avec Peredur ; il ne lui expliqua pas ce dont il s'agissait et Peredur ne lui posa aucune question.

Après un moment de silence, deux jeunes filles entrèrent, portant un grand plat sur lequel se trouvait une tête d'homme toute sanguinolente. Chacun se remit à crier et à gémir si fort que c'en était pénible de se trouver là. Enfin, ils s'interrompirent et ils restèrent encore à table pour boire aussi longtemps qu'ils le voulaient.

(G.W. Goetinck, *Historia Peredur vab Efrawc*, Cardiff, 1976, pp. 16-20)

## Chrétien de Troyes, Le Conte du Graal

La parenté entre le texte gallois de l'*Ystoria Peredur ab Efrog* est évidente, d'autant que le maître du château du Graal est le roi pêcheur mehaigné, autrement dit rendu sexuellement impuissant par une blessure « entre les cuisses ».

« Alors qu'ils conversaient, un valet sortit d'une chambre, tenant une lance blanche. Il passa entre le feu et ceux qui étaient assis là et tous virent la lance blanche et son fer brillant. Une goutte de sang vermeil coulait de la pointe de la lance jusque sur la main du valet. Le jeune chevalier vit cette merveille la nuit même de son arrivée mais il se garda de demander comment une telle chose était possible [...]. Il craignait de passer pour malpoli et voilà pourquoi il ne posa aucune question.

> Deux autres valets arrivèrent alors, tenant des chandeliers en or fin niellé. Ces jeunes garçons étaient très beaux et dix chandelles au moins brûlaient sur les chandeliers.
> Un graal entre les mains, vint enfin une demoiselle belle, raffinée et bien parée. Quand elle fut entrée, une si grande clarté émana du graal que les chandeliers en perdirent leur éclat comme les étoiles et la lune pâlissent au lever du soleil. Après cette demoiselle en vint une autre, tenant un tailloir en argent. Le graal, qui allait devant, était, lui, en or fin et constellé de toutes sortes de pierres précieuses, les plus chères et les plus riches qui se pussent trouver : elles surpassaient de loin toutes les autres. Tout comme la lance, ces objets passèrent devant le jeune chevalier, portés d'une chambre à une autre. Il les vit passer et n'osa pas demander à qui on faisait ce service du graal...
>
> (C. Méla, *Le Conte du Graal*, Paris, 1990, pp. 236-238)

---

Pour bien comprendre tout cela, il convient d'abord de rappeler l'assimilation universelle de la tête à un récipient alimentaire, attestée par la coutume fréquente de boire dans des crânes amis ou ennemis. Notre mot « coupe » est directement apparenté à l'allemand *Kopf*, « tête », le toast (d'origine scandinave) *Skål!* est le même que l'anglais *skull*, « crâne », et même notre mot français « tête » n'est à l'origine qu'un « vilain mot » d'ancien argot – le « vrai beau » mot est « chef », du latin *caput*, mais il est devenu rare et précieux en dehors du terme « couvre-chef »... – : le latin *testa* utilisé pour désigner notre « chef » et ses deux oreilles... comme un « pot à deux anses » !

Ce rapprochement a été également induit par la croyance que, comme le pot contient les aliments nécessaires pour entretenir l'existence, la tête renfermait la réserve de vie transmissible qui pouvait assurer la continuité des existences. Cette illusion sera explicitée plus loin, de même que son corollaire : l'équivalence de la décapitation à une castration puisque trancher le cou

et la colonne vertébrale était censé couper le canal de passage de la vie transmissible vers les organes génitaux chargés de la transmettre.

Il en est de même d'une blessure au pied ou aux membres inférieurs : Brân Bendigaid a été blessé mortellement au pied mais il est aussi surnommé Morddwyd Tyllion, « Cuisse Trouée », ce qui rejoint la blessure qui affecte son équivalent des romans « bretons », le roi pêcheur Bron, *mehaigné* par un coup douloureux reçu dans la cuisse ou, plus clairement même, « entre les cuisses ». Or, le pied est un substitut phallique parmi les plus universels, formant paire avec la chaussure qui, elle, représente évidemment l'organe sexuel de la femme. Tout comme le français dit, en une expression dont la gauloiserie n'est peut-être plus toujours perçue, que tel homme a « trouvé chaussure à son pied », le celte exprime qu'une fille a perdu sa virginité par la formule « elle a cassé son soulier », et la présence de vidrecomes en forme de soulier dans les tombes de fillettes dès les débuts de l'époque laténienne s'explique sans doute par une référence à la virginité intacte des jeunes mortes… Le pied est donc le pénis de la jambe et divers indices tendent à montrer que les Celtes, comme beaucoup d'autres, postulaient une symétrie entre la jambe de l'homme et son corps, le genou, avec sa cavité synoviale, étant alors regardé comme « la tête de la jambe » et relié soit au pénis proprement dit par le fémur (plein de moelle comme la colonne vertébrale), soit au pied par le tibia : dans les langues celtiques, le mollet est ainsi désigné comme « le ventre de la jambe » (breton *kof-gar*, etc.).

Décapitation, blessure au pied ou vers les cuisses, castration constituent donc des mutilations synonymes et qui ne détonnent d'ailleurs pas pour un dieu varunien : un tel accident est régulièrement attaché à ce type de dieu dans les mythologies

indo-européennes, de l'Indien Varuna lui-même jusqu'à son paronyme Uranus castré par son propre fils, et le héros grec Céphale, « Tête », vit des (més)aventures parallèles à celles de l'une des incarnations de l'Irlandais Oghma : le *castré* Cealtchair.

### Les histoires sur le porc de Mac Dathó

Au cours du banquet servi par Mac Dathó, Ceat mac Maghach se vante encore d'avoir *mehaigné* un Ulate qui correspond vraisemblablement au dieu Oghma :

> « Attends, ô Cealtchair, dit Ceat, si tu n'es pas trop pressé de m'attaquer. [Rappelle-toi que] je suis venu, ô Cealtchair, jusqu'aux portes de ton château. L'alarme fut criée et tous [tes guerriers] accoururent. Tu accourus aussi. Tu me lanças un javelot. Je t'en jetai un autre qui te transperça la cuisse et le haut des testicules. Depuis ce jour, tu souffres de la vessie et tu n'as pu engendrer ni fils ni fille... »
>
> (R. Thurneysen, *Scéla mucce Meic Dathó*, Dublin, 1935, pp. 12-13)

On peut aussi tenir la castration, la blessure au pied ou vers les cuisses, ou encore la décapitation comme des mutilations qualifiant le dieu varunien comme la « réserve de vie du monde », naturellement située dans la tête ou dans le pot qui en est une image, l'office de la procréation de la vie dans le monde étant corollairement transféré au dieu mitrien, celui justement des bonnes « relations » et dont les attributs sont le phallus turgescent ou ses équivalents – gourdin et pilier (arbre, colonne, etc.)/axe du monde (voir tableau ci-contre).

| | VARUNIEN | MITRIEN |
|---|---|---|
| NOMS | *Gaule* : Ogmios<br>*Interprétation romaine* :<br>Hercule<br>*Galles* : Efydd, Brân<br>Bendigaid<br>*Irlande* : Oghma<br>Griaineineach | *Gaule* : Sucellos, etc.<br>*Interprétation romaine* :<br>Jupiter, Silvain, Dispater, etc.<br>*Galles* : Beli Mawr, Gwydion<br>*Irlande* : Eochaidh Ollathair |
| ATTRIBUTS | Décapité, *mehaigné*, castré<br><br>Il est la tête ou le récipient constituant la réserve de vie(s) du monde. | Phallique<br><br>Il détient d'une part la tête coupée ou le récipient contenant la réserve de vie(s) du monde et d'autre part le phallus (ou le gourdin…) pour « éjaculer » cette vie dans le sein de la Terre-mère. |

Le dieu « varunien » se reconnaît donc comme le potentiel de vie du monde, que son frère « mitrien » a pour fonction d'actualiser et dont il doit assurer le renouvellement cyclique en remettant régulièrement des vies dans le « pot » (en tuant des vivants) de telle sorte qu'il soit toujours plein.

On comprend dès lors comment a pu se faire la transition entre la tête coupée ou le pot de vies des Celtes préchrétiens et le Graal assimilé au ciboire ou au calice contenant l'eucharistie, soit en langage chrétien le Christ lui-même sans la « consommation » duquel l'homme « n'a pas la Vie en lui » (Jean, VI, 48-53)…

Reste un dernier mystère. En Irlande, le « mitrien » Eochaidh Ollathair et le « varunien » Oghma Griaineineach sont frères, de mêmes père et mère. En Galles, Beli Mawr présente tous les traits du géniteur universel mitrien et Brân Bendigaid tous ceux du varu-

nien *mehaigné*, et ils se retrouvent vraisemblablement comme les deux frères Bili et Brihan, le nain et le géant régnant respectivement sur les antipodes, autrement dit l'au-delà, et sur notre monde d'après Chrétien de Troyes. Ils se retrouvent aussi, curieusement, comme les frères légendaires Beli et Brân (*Brutiau*) ou Bellinus et Brennius (Geoffrey de Monmouth) dont l'un régnait sur la Grande-Bretagne pendant que l'autre s'en allait outremer conquérir Rome (comme Brân Bendigaid est allé outremer conquérir l'Irlande)... Le mystère dès lors est le suivant. Il est admis par tous que le Brennos qui aurait conquis Rome en 387 et son homonyme qui a attaqué Delphes en 270 n'étaient pas des généraux humains mais les divinités sous la bannière desquelles s'étaient élancées les expéditions. Or, s'il n'est nulle part question d'un acolyte pour le premier, le second est remarquablement flanqué d'un Bolgios ou Belgios, de statut tout aussi vraisemblablement divin… ! Certes, il faut reconnaître qu'il reste très difficile de relier linguistiquement Brennos à Brân et Belgios à Beli… mais les paronymies sont indéniables. Brennos et Belgios auraient-ils déjà désigné le couple varunien-mitrien à cette époque ?

## LE DIEU-ROI

Si l'autorité religieuse des druides énonce la loi, c'est le pouvoir temporel du roi qui l'applique et seul un bon gouvernement, en conformité avec la loi divine, assure la prospérité du royaume. Cette prospérité est la preuve nécessaire que le souverain est bon et légitime. Inversement, le malheur du pays – mauvaises, récoltes, épidémies, défaites militaires… – démontre l'illégitimité du roi.

Le dieu-roi porte de nombreux noms mais l'un d'eux apparaît commun à toutes les mythologies celtes : Nodont dans l'Antiquité, Nuadha en Irlande, Nudd ou Lludd en Galles, Nuz en Armorique…

L'idéologie celte définit le druide comme la source dont émane toute autorité en tant que détenteur de la science divine, et le roi comme le délégué à la gestion temporelle : l'un représente donc la conception de l'autorité et l'autre son exercice. C'est une balance parfaite qui attribue naturellement au premier le pouvoir juridique et au second le pouvoir judiciaire, qui fait que l'un impose des expiations et l'autre des châtiments, etc.

Gestionnaire temporel, le roi n'est pas un membre naturel de la « première fonction dumézilienne ». Il ne fait pas partie de la classe héréditaire des druides mais il est un membre de la deuxième fonction – de la noblesse vouée à la guerre – élevé au-dessus de sa condition et promu *ex officio* à la fonction souveraine : son sacre le revêt d'un sacerdoce qui est la royauté et qui en fait ainsi, chaque fois qu'il pose un acte régalien, un membre de la première fonction.

Cette appartenance du dieu-roi à une autre fonction que celle des détenteurs de la science divine, le mitrien et le varunien, se marque par le fait qu'il n'est que leur demi-frère utérin.

En Irlande, ce dieu-roi est appelé Nuadha Airgeadlámh, et son nom apparaît comme l'un des plus constants à travers le monde celte car il se retrouve dans toutes ses traditions depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours.

Dans l'Antiquité, il est connu sous le nom de Nodont et le grand temple de Lydney (Gloucestershire), associé à l'embouchure de la Severn conçue comme l'issue de la source cosmique – le Llyn Lliwan des Gallois –, lui a certainement été consacré. En Armorique, l'anthroponymie et la toponymie attestent la persistance de ce nom et son évolution progressive vers une forme Nuz. Les Cornouailles vénèrent un saint Neot dont le nom en est sans doute une déformation. Surtout, le pays de Galles conserve deux noms, Nudd et Lludd, dont le premier est la dérivation attendue

de l'antique Nodont et l'autre est généralement tenu pour une altération par allitération avec l'initiale de son surnom canonique Llawarian. Enfin, dans les légendes populaires wallonnes, le Nûton est un lointain écho de la vieille divinité celte.

La définition de Nuadha est constante dans les textes irlandais : il est toujours étiqueté comme le roi des dieux et toute son histoire apparaît comme un mythe exemplaire de royauté.

Elle débute encore une fois par une mutilation qualifiante : la perte de son bras droit au combat lors de la première bataille de Moytirra, entre les dieux et les Fir Bolga. Cette amputation le disqualifie provisoirement, avant de le qualifier définitivement lorsqu'elle se trouve compensée par l'adaptation d'une prothèse merveilleuse : le bras en argent qui vaut au dieu son surnom canonique et qui était déjà attaché au Nodont antique.

Son remplacement provisoire par Eochaidh Breas permet d'affiner la définition de la fonction en déclinant le contraste entre Nuadha, prince juste et réglé incarnant la forme particulière de justice et de générosité que revêt la royauté idéale, tandis que le Fomhór Eochaidh Breas représente la négation totale du système de prestations et de contre-prestations sur lequel se fonde cette royauté.

Même le rôle effacé de Nuadha pendant la deuxième bataille de Moytirra constitue un trait royal selon les normes celtes. Selon celles-ci, en effet, le roi est le garant du bon ordre général du royaume par essence et non par action. Au contraire, c'est pour lui un interdit religieux d'intervenir effectivement. Tout comme il répond de la prospérité matérielle de son royaume, il répond du succès de ses armes et, comme il lui est interdit de labourer le sol, il n'entre pas dans ses attributions de prendre part au combat.

La non-participation effective du roi aux combats implique que sa qualité essentielle, symbolisée par sa main d'argent, est celle de roi-distributeur plutôt que celle de guerrier habile aux armes : tous les revenus du royaume lui reviennent, non pas pour qu'il en jouisse exclusivement et égoïstement mais pour qu'il en assure la juste répartition entre tous ses sujets, selon leur dignité et leur mérite, de telle sorte que le royaume entier soit prospère.

La déchéance provisoire du dieu-roi peut aussi être qualifiante sur un autre plan. Comme il a été vu, la prospérité et le bon fonctionnement d'un royaume sont identifiés à un mariage harmonieux entre le roi et le pays. Dans toutes les mythologies indo-européennes, le roi des dieux est dès lors soumis, en guise de mutilation qualifiante, à un temps d'impuissance et d'incapacité : en Grèce, Zeus est momentanément énervé (au sens propre) et réduit à l'impuissance par Typhée ; en Scandinavie, Odin doit s'exiler et abandonner pour un temps son trône à Mithothyn ; en Inde, Indra est provisoirement dévirilisé et déchu à la suite d'un viol, etc.

Si la tradition galloise n'a pas conservé l'histoire de la mutilation ayant conduit Lludd à recevoir le bras en argent qu'implique son surnom canonique Llawarian, « Main d'Argent », elle lui impute également un temps d'incapacité provisoire quand, par trois fois, l'efficacité de son règne est interrompue par des fléaux successifs : l'interférence des démoniaques Coraniaid, le duel de deux dragons, le vol de toutes les réserves vivrières par un méchant magicien (voir pp. 201-203).

La tradition armoricaine n'est pas en reste : elle conserve l'étonnante histoire de Méloir, prince historique mais dont le destin tragique, sans doute lié aux querelles de succession dans la maison de Cornouaille, a pris la couleur légendaire d'une double amputation

du bras droit et du pied gauche, miraculeusement guérie par deux prothèses : un bras en argent et un pied en bronze (voir p. 206).

Dans l'Antiquité celte, Nodont a été assimilé non pas au roi des dieux Jupiter – la souveraineté suprême est attribuée à Sucellos, Taranis, etc. –, mais à Mars, le dieu guerrier du panthéon romain dont la place fonctionnelle, en « deuxième fonction », est la même que la sienne.

Il faut enfin noter qu'un autre surnom du dieu-roi irlandais est Nuadha Neacht, ce qui permet de l'identifier à Neachtan Ealcmhar, le dieu cocufié par son épouse Eithne Bóinn et par son demi-frère Eochaidh Ollathair. Il apparaît ainsi comme le gardien de la source cosmique et de la puissance ignée, le « feu dans l'eau », qu'elle contient et qui est susceptible de provoquer son éruption bouill(onn)ante. De fait, un grand nombre de mythologies indo-européennes mettent ce « feu dans l'eau » sous la garde d'un dieu homonyme : en Inde et en Iran Apam Napat, à Rome Neptune… et le liquide qui flambe en a gardé le nom (naphte) jusqu'à aujourd'hui. Neachtan en est évidemment l'équivalent, avec l'alternance normale *ch* pour *p* attendue en irlandais.

Si l'on considère le parallèle nécessaire entre la génération de la vie dans le monde (macrocosmique) et l'engendrement humain (microcosmique) sur terre, un tableau cohérent se dessine quant aux rôles des principales divinités celtes :

| MICROCOSME | MACROCOSME | DIVINITÉS |
|---|---|---|
| La réserve de vie transmissible de l'homme est son sperme « cérébro-spinal » et est contenue dans sa tête. | La réserve de vie du monde est contenue dans la tête du dieu varunien (ou dans le récipient alimentaire qui lui est assimilé). | Oghma Griaineineach, Brân Bendigaid, Ogmios |
| Cette vie est éjaculée grâce à son phallus | Cette vie est « éjaculée » par l'organe (phallus, gourdin, axe du monde) du dieu-père géniteur | Eochaidh Ollathair, Beli, Gwydion, Sucellos, Taranis, etc. |
| sous forme de sperme | sous la forme de la source cosmique gardée par le dieu-roi | La Seaghais gardée par Nuadha/Neachtan, le Llyn Lliwan gardé par Nodont |
| contenant le feu de la vie | contenant le « feu (de vie) dans l'eau » | Lugh, Lleu, Lugus |
| dans le sein de la femme. | dans le sein de la Terre-mère. | Dana, Eithne, Dôn, Diane… |

## LES DIEUX ARTISANS

L'état-major des dieux est complété par un couple de divinités représentant la troisième fonction indo-européenne, c'est-à-dire la satisfaction de tous les besoins matériels : santé, sexualité, production vivrière, production des outils et ustensiles nécessaires, richesse matérielle… On note une différence entre l'Irlande, restée archaïquement fidèle à une idéologie d'éleveurs, et les autres nations celtes : la première n'a pas de dieu-agriculteur important.

Le couple des artisans est composé en Irlande de Goibhne, le dieu-forgeron, et Dianchéacht, le dieu-médecin. L'un représente les métiers artisanaux, l'autre l'entretien de la santé physique.

**Goibhne**, « le Forgeron Divin », est un des dieux dont le nom apparaît le plus tôt dans la documentation : c'est en effet un manuscrit du VIIIe siècle qui le mentionne pour la première fois dans une incantation contre les blessures causées par des épines. Si le texte est ancien, il n'en indique pas moins une survivance remarquable du culte actif du dieu puisque la christianisation de l'Irlande peut être datée du Ve siècle. De fait, Goibhne est l'un des dieux qui a le mieux survécu dans le folklore : peut-être justement parce que, dieu-artisan de troisième fonction, il était précisément le patron des plus humbles roturiers. Il apparaît en effet dans de nombreuses légendes populaires sous les traits d'un merveilleux ouvrier, le plus souvent charpentier, aussi avisé qu'habile de ses mains, et propriétaire d'une vache merveilleuse au pis intarissable. On peut aussi penser qu'il a survécu à travers saint Gobnet, figure paronymique dont la chapelle était construite sur le site d'un important complexe métallurgique préchrétien comptant au moins cent trente-sept ateliers de forge, à Ballivourney (Munster).

Certaines de ses actions, certains de ses attributs n'ont guère de sens particulier et ressortissent seulement de sa nature divine. Ainsi, à travers les deux batailles de Moytirra, il apparaît à la tête des troupes des dieux aux côtés des autres membres éminents de leur race et il se distingue au combat tant contre les Fir Bolga que contre les Fomhóire. Mais tous les dieux, grands et petits, font de même et le seul détail concret qui peut se glaner dans ces passages est l'association préférentielle de Goibhne avec Dianchéacht, Luchta et Créidhne, ses frères (de père et de mère) respectivement dieux de la médecine, de l'orfèvrerie et de la charronnerie, donc relevant tous de la troisième fonction.

Son privilège est l'ambroisie du festin d'immortalité qui assure aux Tuatha Dé Danann une éternelle jeunesse et il le tient sans doute d'un lointain héritage indo-européen dans lequel ce breuvage semble avoir toujours été un attribut du dieu-forgeron : le Grec Héphaïstos est ainsi le maître du nectar et de l'ambroisie des dieux de l'Olympe et l'Indien Tvastr, s'il ne sert pas à boire aux dieux, n'en a pas moins forgé leur coupe. Le Moyen Âge gallois en a gardé la mémoire et accordait aux forgerons de ses cours le privilège de la première coupe, considérée comme la meilleure : sans doute faut-il y voir le souvenir d'une libation au dieu-forgeron préchrétien.

Mais ces attributs ne sont que mineurs. Goibhne est essentiellement ce que son nom dit de lui et sa nature s'exprime explicitement lorsque, à la deuxième bataille de Moytirra, il soutient Lugh et l'armée des dieux en s'engageant à remplacer à la minute toute arme endommagée de leur troupe.

### La deuxième bataille de Moytirra

Avant d'affronter les démons, Lugh demande à chaque dieu comment il contribuera à la victoire.

> « Même si les dieux d'Irlande livrent bataille pendant sept ans, chaque fer qui tombera, chaque glaive qui se brisera, je les remplacerai par une arme neuve et aucun fer forgé de ma main ne manquera son coup, aucune blessure par un tel fer ne pourra être guérie. Dolbh, le forgeron des Fomhóire, n'en fera pas autant.
>
> (E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, p. 50)

Son métier ne manque pas d'ambiguïté et le rapproche partiellement de la première fonction et de sa magie. Le très vieil hymne attribué à saint Patrice en garde la trace quand il demande protection contre les sortilèges des femmes, des forgerons et des drui-

des. Et c'est aussi un trait constant de l'ethnologie religieuse que cette ambiguïté du rôle des forgerons.

**Dianchéacht**, « Au Pouvoir Rapide », est lui aussi déjà cité au VIIIe siècle, cette fois dans une incantation prétendument capable de guérir n'importe quelle maladie. Il y est présenté comme le dieu-médecin, patron de l'ordre des médecins irlandais auxquels il a laissé ses pouvoirs. Sauf lorsque, comme tous les dieux, il fait merveille au combat, c'est toujours en tant que médecin qu'il joue un rôle dans les récits mythologiques. Après la première bataille de Moytirra, c'est lui qui adapte une prothèse en argent au moignon de Nuadha et le rend à nouveau apte à régner, puis, au cours de la deuxième bataille, il mêle des herbes à l'eau d'une source de sorte que tous les guerriers morts y retrouvent la vie, tous les blessés leur intégrité physique.

## *La deuxième bataille de Moytirra*

Afin de permettre la révolte contre Eochaidh Breas et le retour sur le trône du roi légitime Nuadha, Dianchéacht entre en scène avec son art propre :

> « Dianchéacht le médecin lui adapta une main en argent dotée des mouvements d'une vraie main, avec l'aide de Créidhne le bronzier.
>
> (E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, p. 24)

La science médicale de Dianchéacht peut même rendre la vie, sous condition, est-il précisé ailleurs, que les morts n'aient pas eu la tête coupée.

> « Car Dianchéacht, ses deux fils et sa fille – c'est-à-dire Ochttríuil, Miach et Airmeadh – chantaient des charmes sur la source appelée Sláine, « Santé » : les guerriers qui avaient été blessés mortellement y étaient jetés tels qu'ils avaient

été abattus et ils retrouvaient la vie grâce au chant des quatre médecins sur la source.

(E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, p. 54)

---

Si Dianchéacht ne figure plus guère dans le folklore de l'Irlande, il a laissé son nom à l'un des plus anciens traités de médecine de l'île, certainement antérieur au VIIIe siècle, et dans lequel l'un des traits les plus remarquables est l'évaluation de l'étendue des blessures en grains de blé : ce détail renvoie en fait à la plus ancienne conception indo-européenne de la médecine et il n'est évidemment pas sans rapport avec les noms des deux enfants principaux de Dianchéacht : Miach, « le Boisseau », et Airmeadh, « la Mesure ».

Le domaine de la santé et de la vie purement physique qui est celui de Dianchéacht le range au côté de son frère (de père et de mère) Goibhne dans la troisième fonction dumézilienne mais, comme la forge de Goibhne, certaines de ses attributions débordent du cadre de cette dernière puisqu'elles sont normalement l'apanage des druides de première fonction.

Il faut comprendre en fait que cette ambiguïté est voulue et normale. Tous les dieux sont de première fonction par nature face aux héros de deuxième fonction et aux vulgaires humains en charge des mêmes devoirs vis-à-vis des deux fonctions supérieures que le tiers état roturier à l'égard des deux états supérieurs assurant les devoirs religieux (le clergé) et les devoirs militaires et gouvernementaux (la noblesse). Le mythe irlandais prête donc au dieu représentant la deuxième fonction le statut ambigu de roi – de deuxième fonction par nature mais de première *ex officio* – et à ceux qui représentent la troisième fonction ces métiers relevant à la fois des troisième et première…

L'équivalent de Goibhne parmi les Pummeib Dôn, qui forment le quintette majeur dans la mythologie galloise, se reconnaît facilement : c'est son quasi-homonyme **Gofannon**, « le Divin Forgeron ». Quoiqu'il soit cité relativement souvent, surtout pour des pouvoirs magiques assez généraux, les quelques textes qui rapportent certaines de ses aventures ne font guère que rappeler son métier ou évoquent des anecdotes dont le contexte s'est perdu et dont, dès lors, on ne comprend plus très bien le sens.

## Math fils de Mathonwy

Une phrase, manifestement issue d'une des triades mnémotechniques si fréquentes dans la tradition galloise, accuse le dieu-forgeron d'être responsable de la mort de Dylan, le jumeau avorté de Lleu Llawgyffes, mais les circonstances exactes de cet accident se sont perdues.

On serait tenté de rapprocher de ce mythe celui de la naissance de Dionysos, arraché au sein de sa mère Sémélé par un coup violent porté par le dieu-forgeron grec Héphaïstos et mené ensuite à terme grâce à une gestation « paternelle » dans la cuisse de Zeus. Y aurait-il eu une scène analogue dans laquelle le dieu-forgeron Gofannon aurait porté le coup provoquant la mise au monde prématurée des enfants d'Aranrhod, mais avec cette différence que ceux-là étaient jumeaux et que seul l'un d'entre eux, le futur Lleu, aurait survécu grâce à une gestation « paternelle » dans le « coffre » de Gwydion, tandis que l'autre, Dylan, serait mort du coup ? De tels mythes sont connus dans d'autres traditions indo-européennes, mais ici on ne peut dépasser le stade de la conjecture, d'autant plus qu'on ne sait rien d'autres sur les « trois coups malheureux » mentionnés...

« Le coup qui causa la mort de Dylan fut porté par son oncle Gofannon et ce fut l'un des trois coups malheureux.

(P.K. Ford, *Math ab Mathonwy*, Belmont, 1999, p. 9)

Le frère qui lui fait pendant parmi les Pummeib Dôn n'est pas un dieu-médecin, comme en Irlande, mais le représentant du plus important métier roturier de troisième fonction : **Amaethon**, « le Divin Laboureur ». Il n'est guère plus souvent ni plus clairement cité que Gofannon dans les vestiges des traditions galloises. Il l'est parfois ès qualités, ou dans des passages si allusifs que, faute d'en trouver des versions plus explicites, on n'en comprend plus très bien le sens.

## Comment Culhwch obtint Olwen

Parmi les exigences extravagantes posées par Ysbaddaden Pencawr pour accorder la main de sa fille Olwen, il y a celle qui impose à Culhwch de recruter les services du dieu-laboureur et du dieu-forgeron.

> « Quand bien même tu y arriverais, il y a une autre chose à laquelle tu n'arriveras pas : Amaethon ab Dôn est le seul ouvrier qui pourra préparer et labourer une terre aussi rude ; il ne t'assistera pas de son plein gré et tu ne seras pas capable de le contraindre par la force.
> Quand bien même tu y arriverais, il y a une autre chose à laquelle tu n'arriveras pas : obtenir que Gofannon vienne pour affûter les socs des charrues ; il n'accepte d'exercer son métier que pour un roi légitime et tu ne seras pas capable de le contraindre par la force.
>
> (R. Browich – D.S. Evans, *Culhwch ac Olwen*, Cardiff, 1988, p. 22)

## Les couplets de la guerre des végétaux

Le dieu-laboureur Amaethon ab Dôn n'est plus guère connu que pour avoir été le fauteur de la fameuse « guerre des végétaux », un combat entre les démons et les dieux soutenus par les arbres et les plantes. Cette guerre a dû constituer un

mythème important puisque des échos s'en retrouvent tant dans les traditions gauloises qu'irlandaises, et jusque chez William Shakespeare, voire dans diverses légendes populaires de l'Inde à l'Europe.

> « Voici les couplets qui ont été chantés lors de la bataille des végétaux, que d'autres appellent la bataille d'Achren. Elle fut livrée à cause d'un chiot et d'un chevreuil blanc qu'Amaethon ab Dôn avait ramenés d'Annwn (l'Autre Monde). En conséquence de quoi, Amaethon se battit avec Arawn, le roi d'Annwn. Lors de cette bataille, il y avait un homme qui ne pouvait être vaincu que si l'on connaissait son nom et, dans l'autre camp, une femme dont le parti ne pouvait être battu que si l'on connaissait le sien. Ce fut Gwydion ab Dôn qui devina le nom de l'homme...
>
> (I. Williams, *Canu Llywarch Hen*, Cardiff, 1953)

Peut-être la distinction entre les deux couples de troisième fonction correspond-elle à la différence entre l'idéologie irlandaise, restée centrée sur le bétail comme source de richesse et de prestige social et méprisant l'agriculture au point de ne jamais y faire la moindre allusion dans ses traditions (alors qu'il est pourtant certain qu'elle jouait un rôle indispensable dans l'approvisionnement vivrier), et la pensée galloise qui semble avoir oublié depuis longtemps cette idéologie archaïque.

Elle signale en tout cas que le couple de frères incarnant la troisième fonction n'était pas attaché à des métiers spécifiques et immuables dans les mythologies celtes. Et si dans l'Antiquité, l'homonyme du Gallois Gofannon apparaît déjà établi, il ne l'est apparemment jamais en couple avec un collègue.

Le dieu-forgeron gaulois est attesté par plusieurs dédicaces, dont une en gaulois, sous le nom de Gobannos, mais il est identifié au Mars classique gréco-romain et représenté sous les traits de ce

dernier sans rien qui évoque son métier. Seul son nom, signifiant incontestablement « le Divin Forgeron », et le fait qu'un toponyme Gobannion, « le Lieu de Gobannos », l'actuel Abergavenny (Gwent), corresponde à un important complexe sidérurgique britto-romain garantissent qu'il s'agit bien du dieu-artisan. Sa figuration martiale s'explique encore une fois par les exploits guerriers qui sont régulièrement prêtés à tous les dieux et confirme que tous les Mars celto-romains ne sont pas purement et simplement des guerriers de deuxième fonction.

La très remarquable stabilité du nom du dieu-forgeron, de la Gaule à l'Irlande, n'impose pas que Gobannos aît été son seul nom dans l'Antiquité. Les forgerons et artisans du métal d'Alésia – l'actuelle Alise-Sainte-Reine, en Côte-d'Or – vénéraient ainsi un dieu Ucuétis. Un grand nombre de représentations indigènes du dieu-forgeron sont par ailleurs anonymes et si Vulcain, le dieu-forgeron de la mythologie classique, a été assez souvent invoqué dans le monde celto-romain, jamais une épiclèse celtique ne lui est explicitement appliquée : encore aurait-on bien aimé connaître le nom gaulois du « Vulcain » auquel les Insubres avaient voué les armes de leurs ennemis en 222 avant notre ère…

### *Florus, Abrégé*

Les Celtes qui envahissent l'Italie en 222 avant notre ère ont voué les armes de leurs ennemis à un « Vulcain » dont Florus ne nous a pas conservé le nom indigène. Sans doute lui prêtaient-ils les mêmes capacités dans ce domaine que celle dont fait preuve l'Irlandais Goibhne avant la deuxième bataille de Moytirra… Les dépouilles opimes dont il est question ici sont celles qui étaient prises personnellement par le commandant romain au chef ennemi.

> Sous le règne de Viridomaros, [les Insubres] avaient voué à Vulcain les armes [qu'ils comptaient prendre aux] Romains.

Leur vœu fut suivi d'un tout autre résultat car, après avoir tué leur roi, Marcellus fut le troisième, à la suite de notre père Romulus, qui put suspendre les dépouilles opimes en l'honneur de Jupiter Férétrien.

(P. Jal, *Florus. Œuvres*, Paris, 1967, I, p. 49)

## LE DIEU DE LA MER

Les Celtes médiévaux vénéraient tous un grand dieu de la mer, résidant dans l'au-delà au fond de l'océan ou « plus loin que l'horizon », parfois aussi identifié avec telle ou telle île fantastique ou avec une terre réelle : la Grande-Bretagne pour les Gaulois, Anglesey pour les Britanniques, l'île de Man pour les Irlandais… Cet au-delà était alors tenu pour une sorte de paradis hors du temps, où le dieu présidait au merveilleux banquet de l'Autre Monde.

Les Celtes médiévaux autour de la mer d'Irlande connaissaient tous un grand dieu qu'ils associaient à l'océan, comme le Poséidon des Grecs ou le Neptune classique.

L'Irlande l'appelait communément Manannán mac Lir, « le Mannois fils de l'Océan », tout en précisant que ce n'était là qu'un surnom : son vrai nom aurait été Oirbsiu et *mac Lir* n'en aurait pas fait le fils d'un dieu Lear mais l'aurait qualifié, avec grandiloquence, comme « le marin, l'océanique » par excellence. En fait, son père aurait été Alladh Áilleán, un frère sans histoire d'Eochaidh Ollathair et d'Oghma Griaineineach, les deux « titulaires » de la première fonction, et sa mère une Toirrian ni hIli inconnue par ailleurs.

### La concordance des noms

Ce texte, le plus ancien à conserver trace de Manannán, évhémérise le dieu en un célèbre marin mannois que ses talents de navigateur auraient fait passer pour une divinité.

> Manannán mac Lir : son nom était [en fait] Oirbsiu [et] c'était un merveilleux négociant qui résidait sur l'île de Man. Il était le meilleur pilote de mer de tout l'Occident : grâce à sa science du ciel, il pouvait prédire rien qu'à regarder son aspect quand viendraient le beau temps ou les intempéries, et quand le temps allait changer. C'est ce qui a fait que les Irlandais et les Britanniques l'ont pris pour un dieu de la mer et l'ont appelé Mac Lir, « Fils de l'Océan » ; quant à son nom de Manannán, il vient de celui de l'île de Man.
>
> (*Cóir anmann* dans W. Stokes – E. Windisch, *Irische Texte*, Leipzig, 1880-1905, III, p. 356)

Son domaine est constamment situé « au-delà de l'eau ». C'est le plus souvent au-delà de l'horizon marin ou parfois au fond de la mer. Il y est le maître de l'Autre Monde merveilleux et il y conduit et y accueille quelquefois certains mortels hors du commun, leur apparaissant alors comme un prince qui parcourt en char la surface de l'océan comme s'il s'agissait d'une plaine de terre ferme, ou chevauchant sur les vagues son cheval Éanbhárr, « Tête d'Oiseau » – qui n'est d'ailleurs que l'une d'entre elles –, ou encore nageant et sautant comme un divin dauphin.

### Le colloque des anciens

Le héros Ciabhán, chassé de la troupe des Féniens car il plaît trop aux femmes, prend la mer avec deux compagnons, Eolas et Lódán. Ils manquent de périr dans une affreuse tempête mais ils voient alors venir à eux un cavalier

> sur un cheval gris bridé d'or. L'espace de neuf vagues il était sous la mer, puis émergeait sur la crête de la dixième sans que son corps ni le poitrail [de sa monture] ne fussent mouillés.
>
> (W. Stokes, *Acallamh na senórach*, dans W. Stokes – E. Windisch, *Irische Texte*, Leipzig, 1880-1905, IV, p. 107)

Il s'agit bien sûr de Manannán mac Lir, qui les emmène dans son royaume et leur y offre un merveilleux festin. Les trois Irlandais y rencontrent et y séduisent trois déesses – Aoife, Clíona et Éadaoin – qui s'enfuient avec eux. Ciabhán ramène sa partenaire Clíona jusqu'à la côte irlandaise et la laisse à bord de leur coracle le temps d'aller chasser. Pendant son absence, une vague meurtrière survient et noie la fille ainsi qu'Ioldathach, un fils de Manannán qui était à leur poursuite : autrement dit, elle les ramène dans leur Autre Monde.

Neuf vagues constituent une expression d'espace incommensurable pour les humains qui revêt une très grande importance dans toutes les traditions celtes et dans beaucoup d'autres.

Mais cet « au-delà de l'eau » n'est pas exclusivement océanique : il est aussi situé dans le fond des lacs d'Irlande, à moins que, pour les plus modestes d'entre eux, ils ne servent de résidences aux filles de Manannán.

C'est en tout cas clairement l'Autre Monde, bien reconnaissable à ses merveilles et à sa félicité hors du temps. En particulier, Oirbsiu Manannán est le maître de la musique merveilleuse qui ravit – y compris au sens propre – tous ceux qui l'entendent, leur faisant perdre la conscience du temps en les endormant dans une béatitude édénique : autrement dit en les tuant (provisoirement, puisque les Celtes croient en des « renaissances » périodiques aussi bien pour le monde – les éons – que pour les individus). Le plus souvent, cette musique est produite par une branche des arbres merveilleux du verger paradisiaque, mais le fait qu'un des noms de son cheval soit « la Branche Unique de Manannán » laisse aussi deviner qu'elle n'est que le bruit des vagues de l'océan (du non-être).

Oirbsiu Manannán est aussi le maître du banquet de l'Autre Monde et de son chaudron inexhaustible parce qu'il peut être inlassablement chargé de la viande d'un ou de plusieurs porc(s) indéfiniment

cuisinable(s) et mangeable(s). Ou encore parce que lui ou son épouse possèdent une (ou des) vache(s) merveilleuse(s) donnant perpétuellement un lait si riche qu'il suffit à nourrir tout l'Autre Monde.

### La nourriture de la Maison des Deux Hanaps

Deux vaches merveilleuses donnent inlassablement du lait : l'une se trouverait dans le Brugh na Bóinne, la résidence d'Aonghus le Mac Óg, l'autre à Eamhain Abhlach, le verger de l'au-delà que gouverne Manannán mac Lir.

> Aonghus raconta : « J'ai fait un tour du monde en compagnie de Manannán et nous sommes allés au-delà des colonnes d'or à l'orient [du monde]. Nous sommes ainsi arrivés jusqu'en Inde où nous avons pu faire une acquisition merveilleuse, telle que nous n'avions rien vu de pareil jusque-là : deux vaches à cornes torses, l'une pie et l'autre brune, donnant constamment du lait, ainsi que deux hanaps en or et deux licols en soie. Nous avons ramené tout cela en Irlande et nous nous le sommes partagé. Manannán m'a laissé la moitié : un hanap, une vache et un licol. La vache est ma Vache Brune d'Aonghus. Elle donne du lait tout au long de l'année et ce lait a un goût de miel, enivre comme du vin et constitue [à lui seul] une nourriture qui rassasie parfaitement. »
>
> (L. Duncan, *Altram Tige Da Medar*, dans *Ériu*, 1932, XI, pp. 184-225)

L'origine mannoise d'Oirbsiu Manannán doit clairement être interprétée comme une simple rationalisation de la croyance en un au-delà ultramarin. L'île de Man se trouve en effet régulièrement assimilée à l'Autre Monde dans la tradition irlandaise. Elle se reconnaît, par exemple, dans l'île des Fir Failghe, dite aussi Inis Fáil, d'où serait issue la célèbre pierre de Fál : le phallus en pierre au cœur de Tara, l'axe cosmique qui symbolise le mariage/règne légitime du haut-roi d'Irlande. Que Man/Inis Fáil soit à comprendre ici comme l'Autre Monde ressort explicitement de plusieurs autres témoigna-

ges qui situent l'origine de la pierre de Fál à Failias, l'une des quatre îles « au nord du monde » d'où seraient issus les dieux.

## La vision du Spectre

Ce texte difficile est une prophétie mise sous la forme d'une vision prêtée au haut-roi Conn Céadchathach. Le dieu Lugh lui aurait ainsi prédit les noms et les faits de tous les hauts-rois d'Irlande issus de lui. Dans l'état actuel, le texte remonte au XIe siècle et il semble issu de la fusion de deux prophéties plus anciennes, l'une très archaïque et l'autre plus récente.

« Un jour, Conn [Céadchathach] se trouvait à Tara et tous les autres rois [subordonnés] s'en étaient [retournés chez eux]. Il monta sur le rempart avec ses trois druides, Maol, Bloc et Bluicne, avec le *file* (devin) Céasarn et avec Eochu Corb : c'était sa coutume pour éviter que les « peuples des *sídhe* » (les anciens dieux) ou les [démons] Fomhóire n'attaquassent l'Irlande à l'improviste.
Conn vit une pierre à ses pieds, marcha sur elle et elle poussa des cris dont tout Tara retentit. Il demanda alors au *file* pourquoi elle avait crié de cette façon et quelle était cette pierre. Le *file* demanda un délai de cinquante-trois jours pour répondre.
Au bout de ce temps, il fut capable de tout révéler grâce à ses pouvoirs divinatoires. [Il fit alors savoir que] le nom de cette pierre était Fál, qu'elle était venue d'Inis Fáil [...] et que le nombre de cris qu'elle avait poussés correspondait à celui des [hauts-]rois de la race de Conn qui régneraient sur l'Irlande.

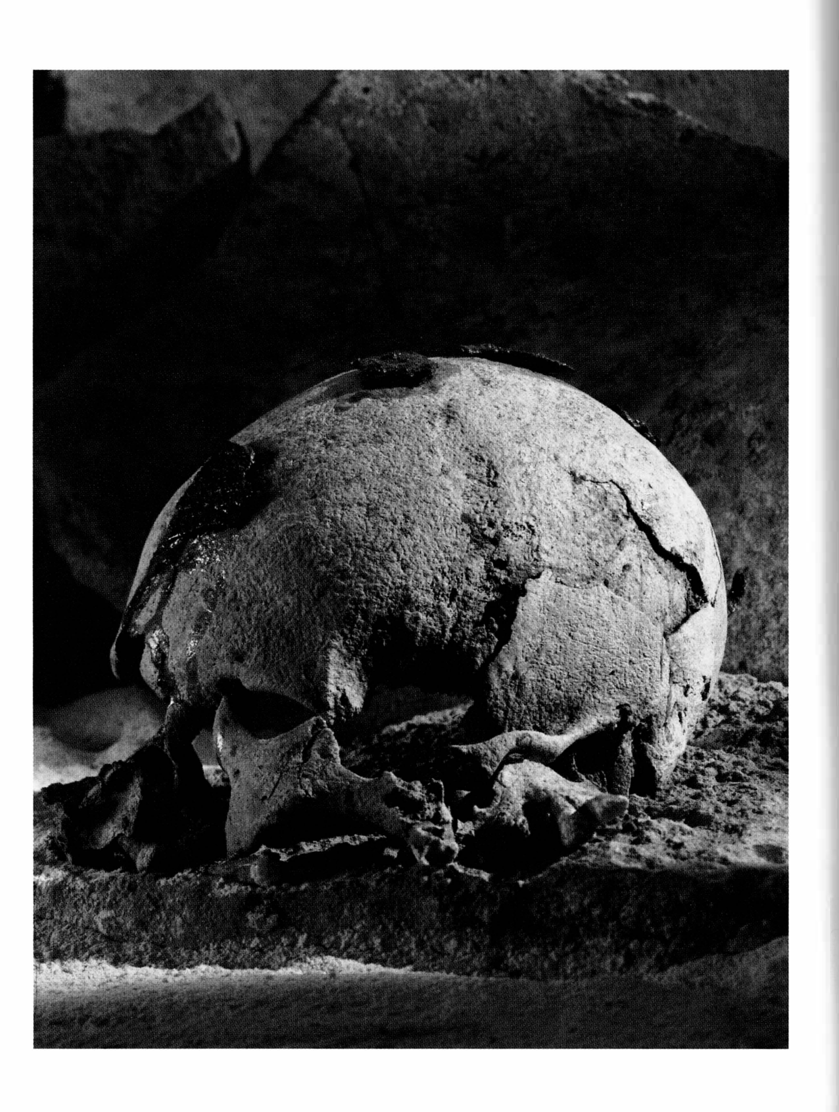
(K. Meyer, *Baile in scáil*, dans *Zeitschrift für Celtische Philologie*, 1901, III, pp. 458-459)

## La deuxième bataille de Moytirra

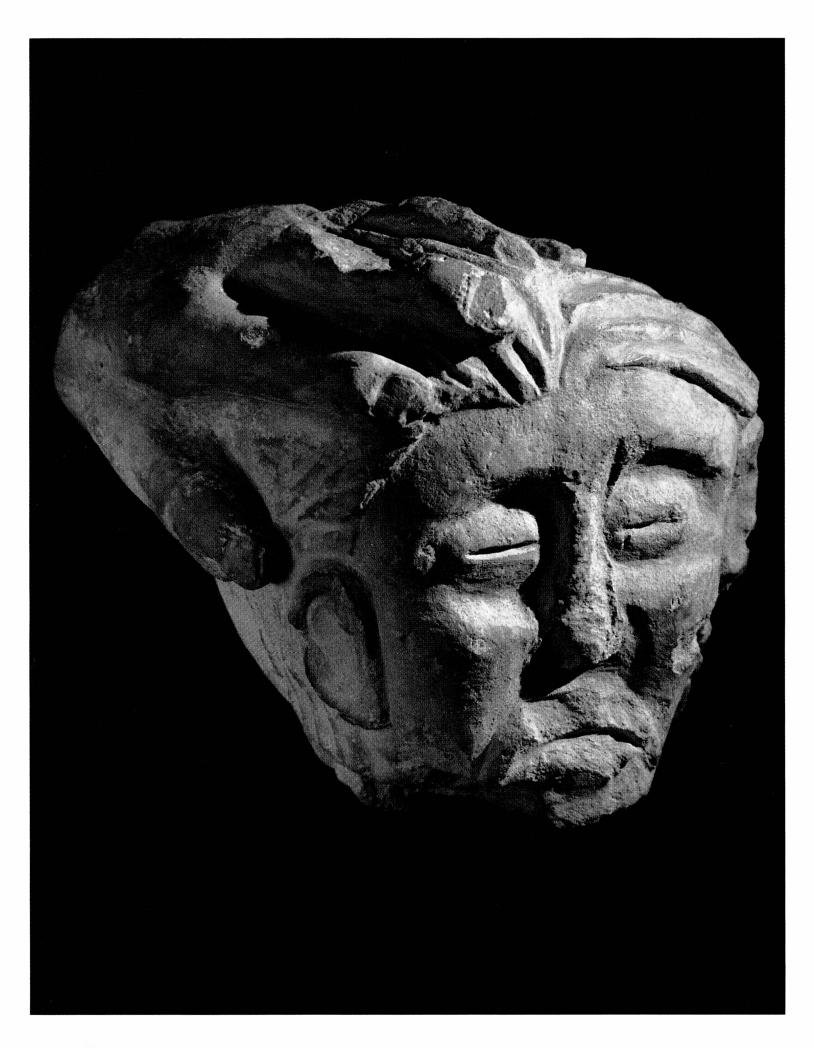
L'intervention des dieux dans le monde est présentée comme leur sortie de l'Autre Monde de la virtualité présenté comme un archipel de quatre îles « au nord du monde ».



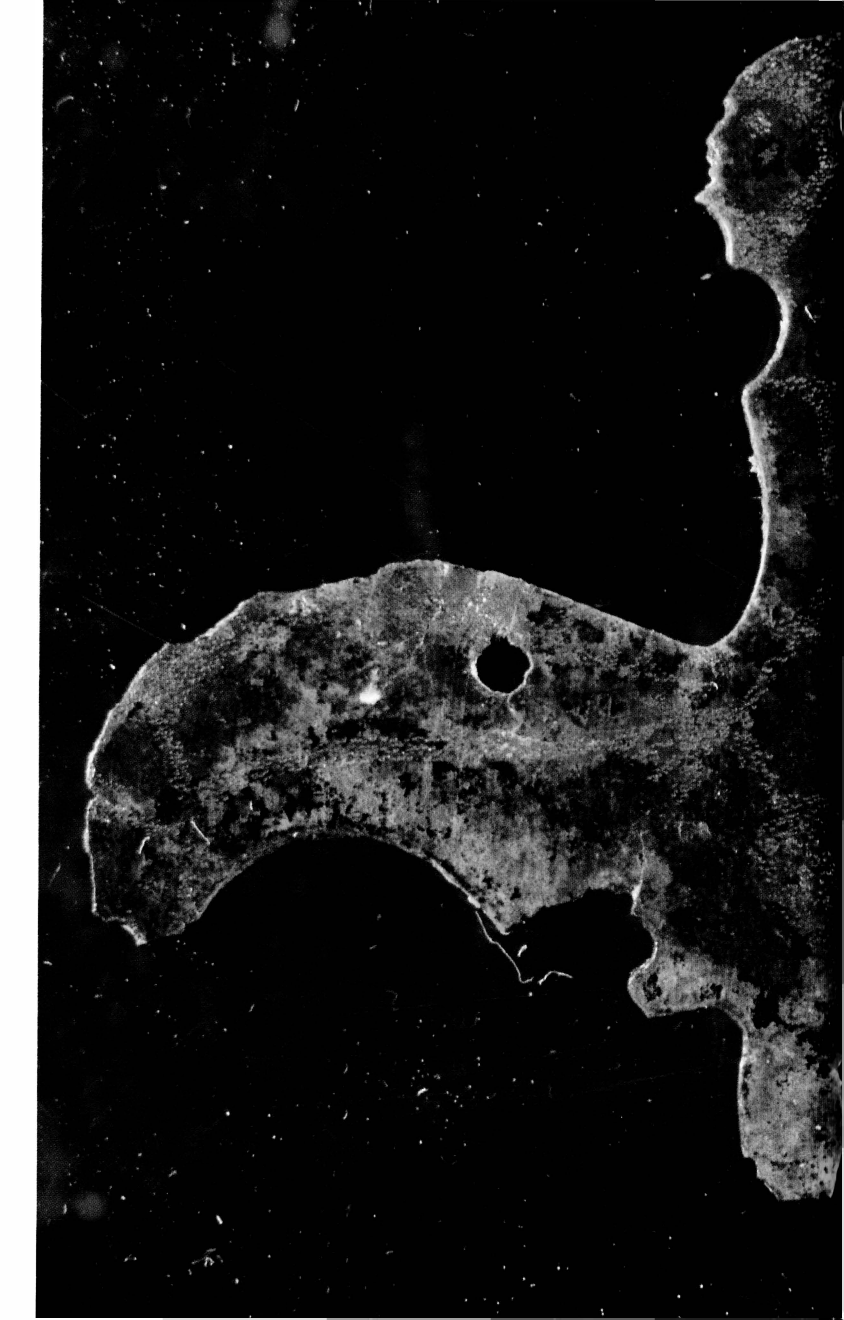
Persuadés que la tête coupée d'un vaillant ennemi conservait une part de sa force vitale, les anciens Celtes ont été de grands chasseurs de têtes. Le sanctuaire de la Roquepertuse à Velaux (Bouches-du-Rhône) comprenait ce portique entaillé de niches céphaloïdes dans lesquelles se trouvaient encore plusieurs crânes encloués. Ils magnifiaient sans doute les victoires des guerriers locaux et attestaient le surcroît de puissance que leur avaient apporté leurs trophées.



L'examen des trophées de la Roquepertuse et d'ailleurs montre qu'il s'agit exclusivement de têtes d'hommes en âge de porter les armes et qu'elles ont été coupées alors qu'ils étaient encore vivants ou qu'ils venaient d'être tués.

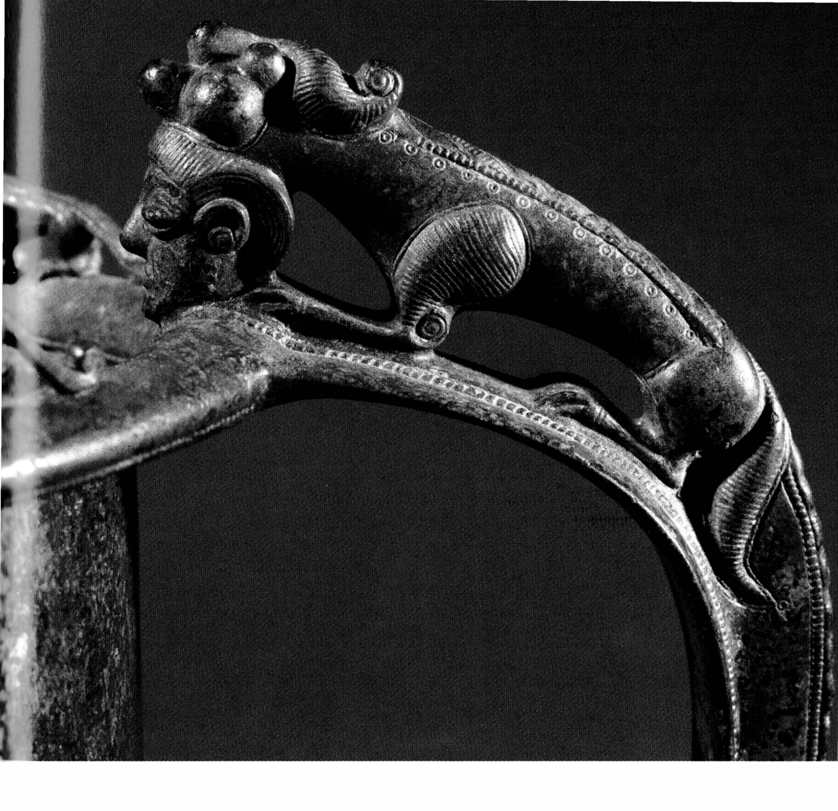


**Ci-dessus** Les statues de héros de la Roquepertuse les montraient originellement avec la main posée sur la tête coupée d'un ennemi, fraîche ou conservée par momification dans de l'huile de cade.
**Pages suivantes** Cette plaquette en bronze a été mise au jour en 1928 dans une tombe à char du Ve siècle avant notre ère, à Kärlich (Rhénanie-Palatinat). Elle représente un cavalier tenant de la main gauche la tête coupée d'un ennemi.









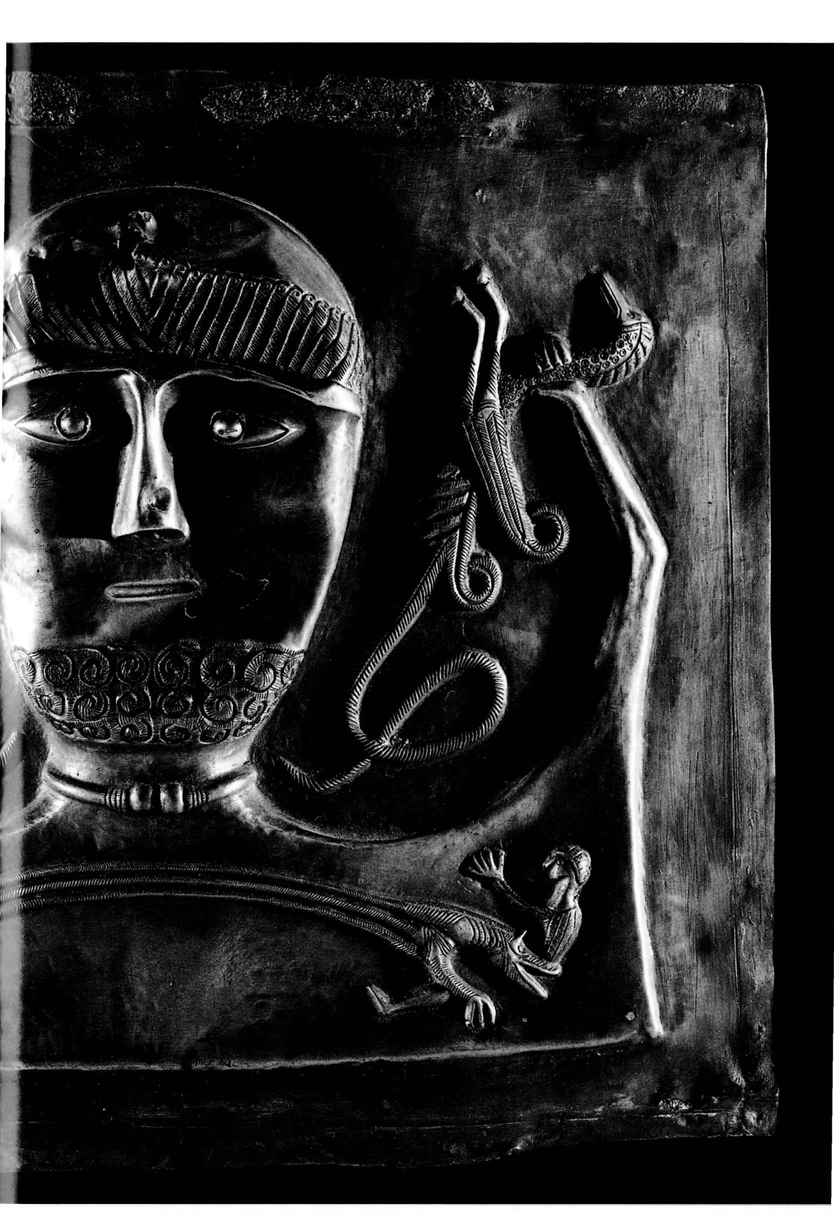
**Ci-contre** Cette œnochoé ou cruche à vin en bronze, remontant aux alentours de 400 avant notre ère, a été mise au jour dans une riche tombe à char du Dürrnberg, à Hallein (Haute-Autriche). Elle est comptée pour l'une des plus belles œuvres de l'art celte ancien.

**Ci-dessus** Les Celtes anciens ont souvent figuré la mort sous la forme d'un fauve anthropophage dévorant un cadavre ou une tête humaine. L'une de ces représentations orne l'anse de l'œnochoé du Dürrnberg.

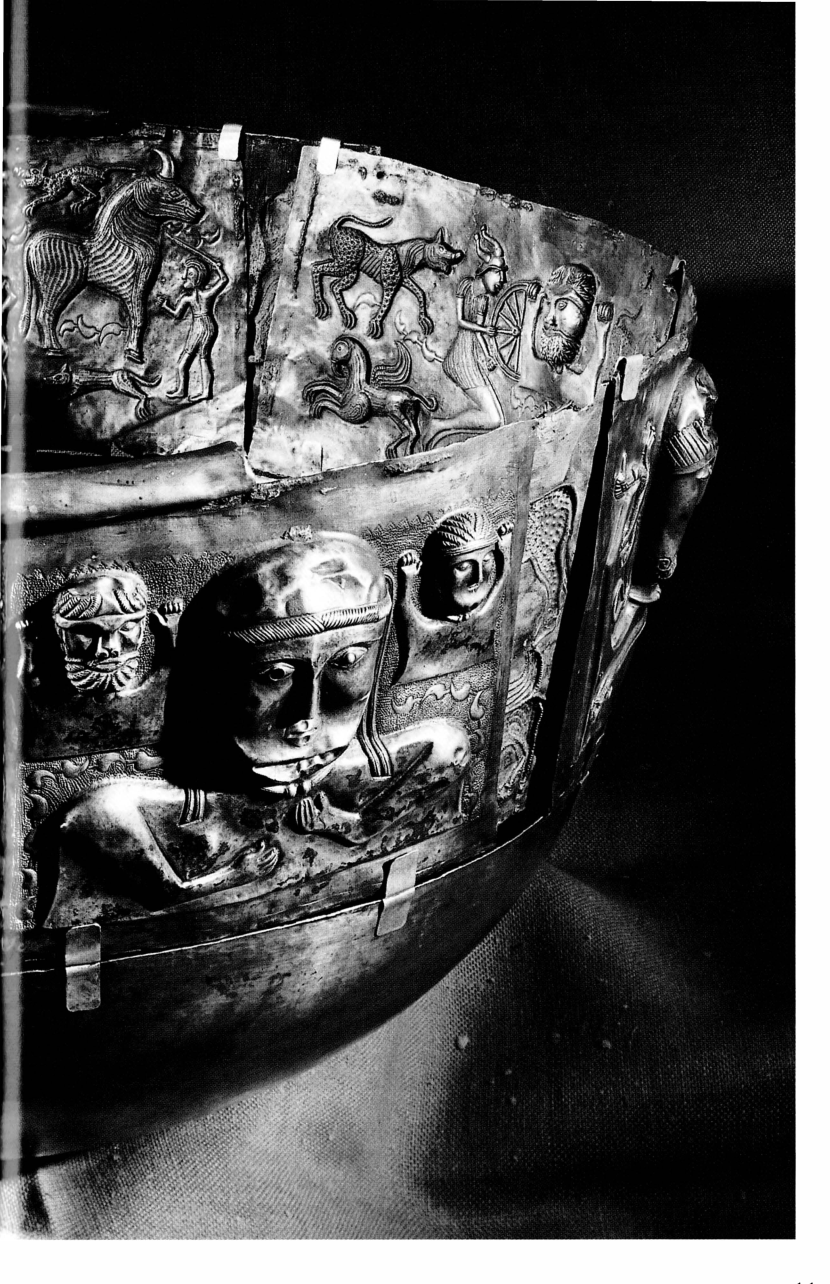


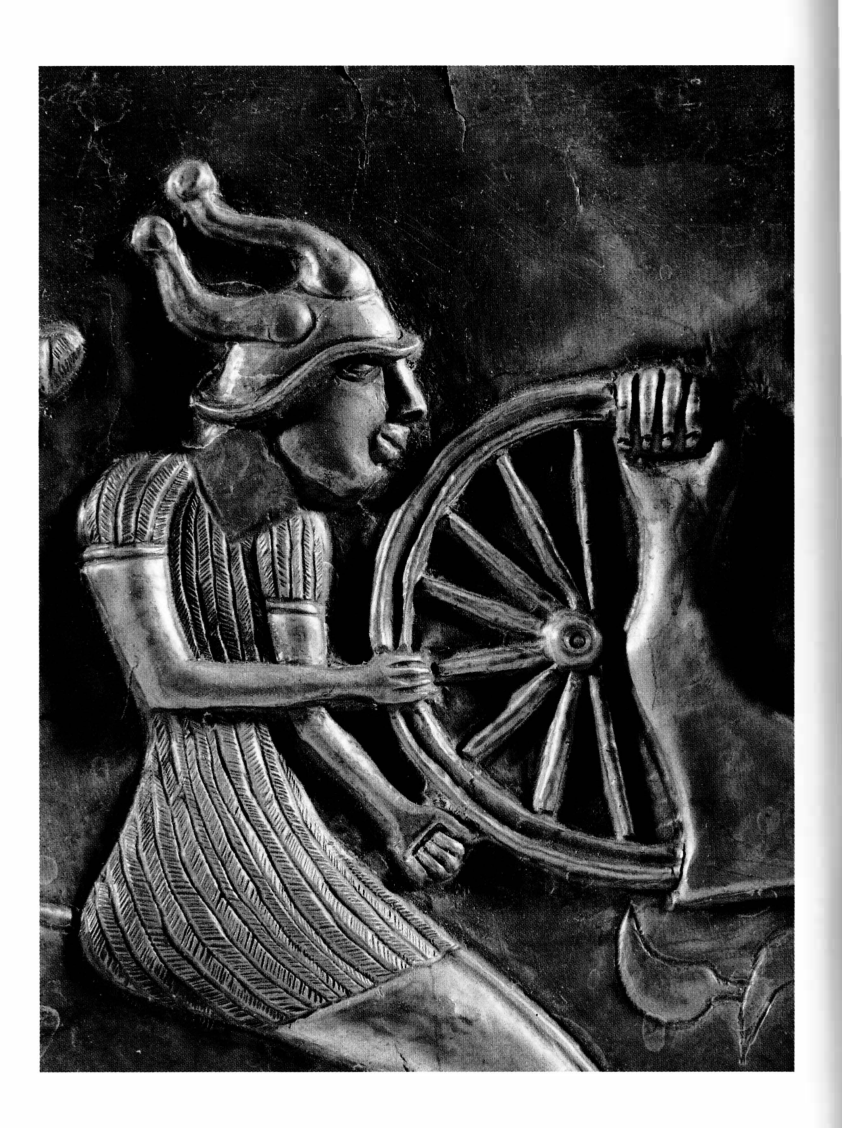
**Ci-contre** Une autre représentation de la mort sous la forme d'un monstre anthropophage le donne pour un chien à deux têtes : ainsi sur cette plaque du chaudron de Gundestrup (voir ci-dessous et pages suivantes). Mais cette tradition subsiste jusque dans des légendes récentes, notamment en Armorique.

**Pages suivantes** L'une des plus belles et des plus célèbres pièces de l'Antiquité celte est un chaudron en bronze recouvert de plaques en argent qui a été retrouvé dans une tourbière à Gundestrup (Jütland). Son riche décor représente certainement des dieux et des déesses celtes, et évoque des mythes qui leur étaient attachés. Si quelques éléments peuvent être identifiés, la plupart restent encore incompris et mystérieux.

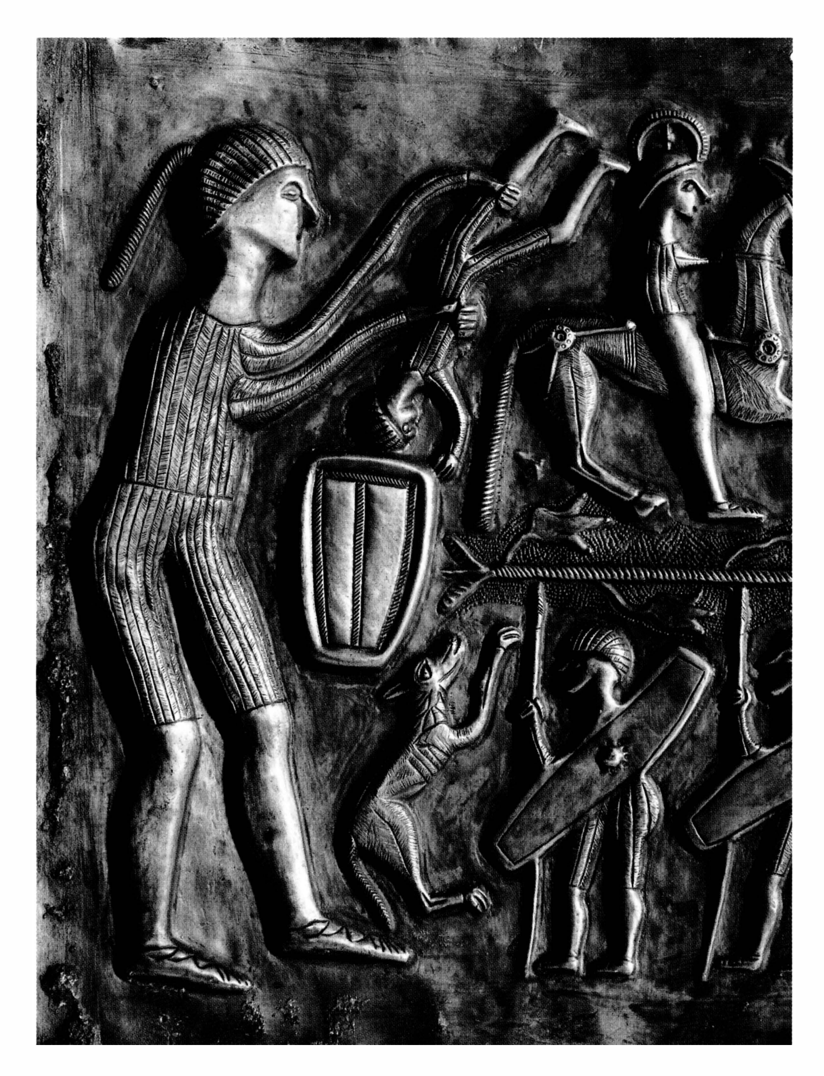




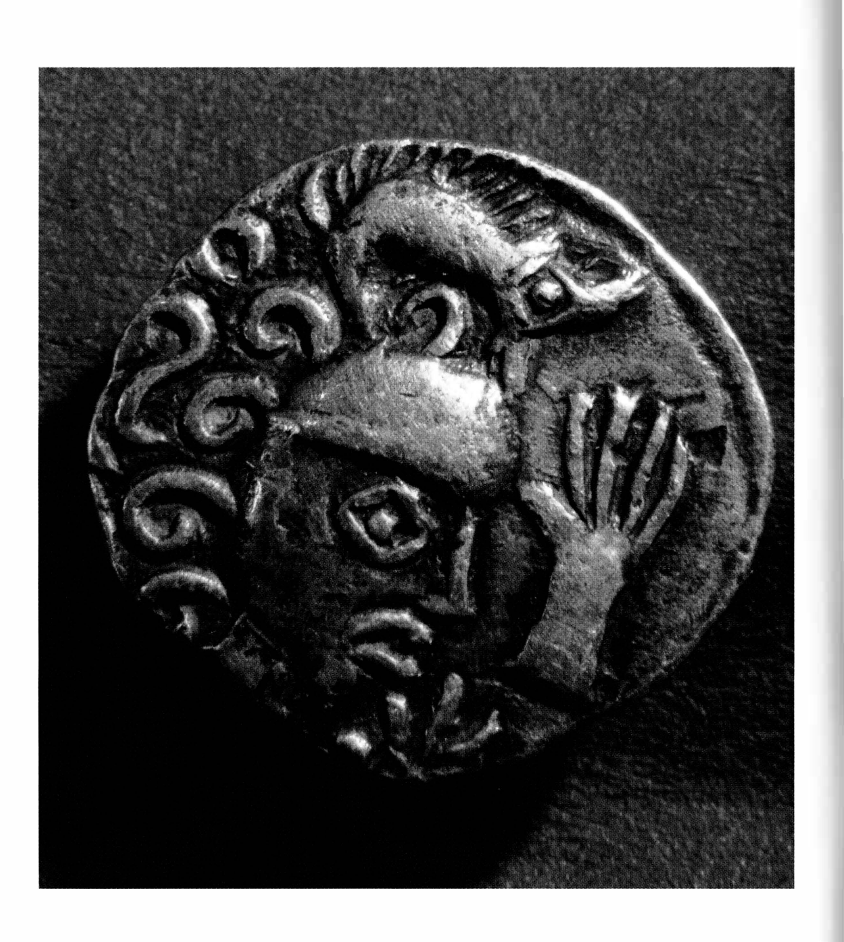




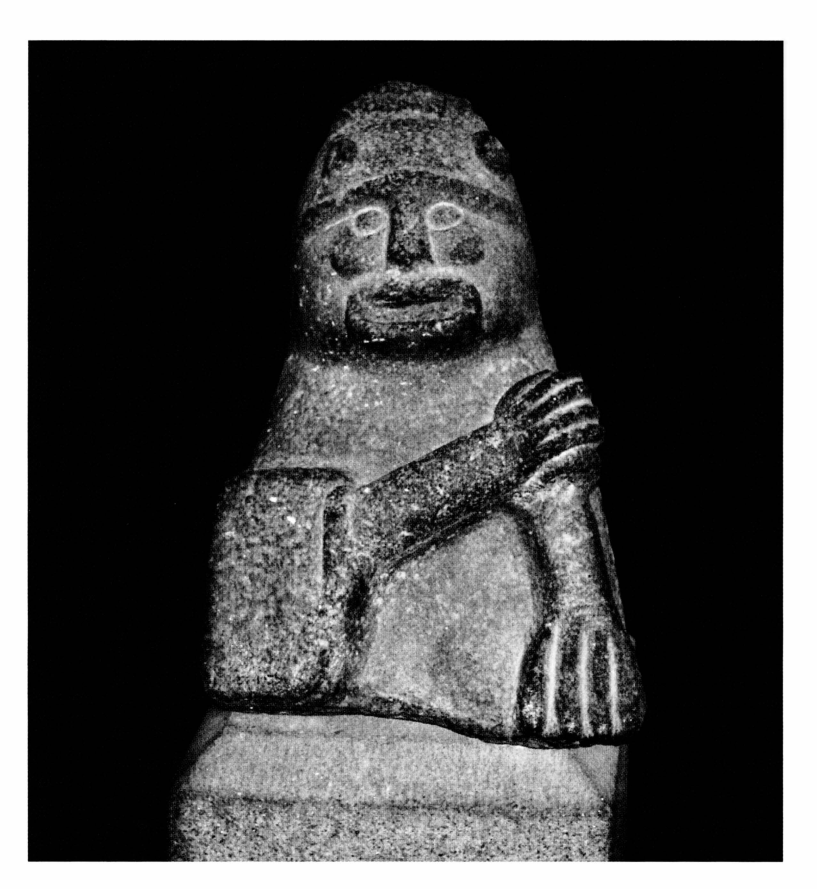
Sur cette plaque intérieure du chaudron de Gundestrup, un dieu barbu brandissant une roue peut sans doute être reconnu comme Taranis, le dieu qui « fait tourner » la roue du monde et qui manie le foudre rotiforme. Mais qui est le jeune guerrier qui tient la roue avec lui ? On a suggéré Lugus, sans aucune certitude...



L'un des offices majeurs du dieu-père est d'assurer le cycle de la vie du monde en tuant des vivants et en incarnant des âmes désincarnées. Il détient pour cela le grand chaudron dans lequel il stocke les âmes des morts et duquel il prend des âmes pour assurer de nouvelles naissances. C'est vraisemblablement cette fonction qui est ici représentée sur cette plaque du chaudron de Gundestrup.



Cette monnaie des Celtes danubiens figure un dieu guerrier et un bras coupé : ce pourrait être une représentation du dieu-roi Nodont car un mythe majeur attaché à toutes ses formes, jusqu'en Irlande et en Galles, conte comment il a perdu un bras, puis a été guéri grâce à une prothèse en argent.



**Ci-dessus** Cette statue, exposée dans la cathédrale d'Armagh (Ulster), est l'une des rares représentations conservées d'une divinité irlandaise préchrétienne : ici le dieu-roi Nuadha, homonyme de l'antique Nodont, avec son bras coupé ou la prothèse en argent qui l'a remplacé.

**Page suivante** On a retrouvé à Maquenoise (Hainaut) un menhir néolithique retravaillé à l'époque gallo-romaine pour lui donner la forme d'un dieu encapuchonné et dessiner sur sa face antérieure la silhouette du dieu tenant d'une main un grand récipient et de l'autre un serpent qu'il y plonge ou qu'il en retire. Une inscription donne le nom du dieu : Ivérix. L'habit, le nom et le geste l'identifient comme une forme de Taranis. Le serpent, animal à sang froid et donc considéré comme dépourvu de chaleur vitale, est l'une des représentations les plus fréquentes des âmes désincarnées.



« Les Tuatha Dé Danann se trouvaient [originellement] dans les îles au nord du monde, où ils s'adonnaient aux sciences occultes, à la magie, au druidisme, à la sorcellerie et aux enchantements, jusqu'à surpasser tous les sages du paganisme. Ils étudiaient ces sciences occultes, ces secrets et ces arts diaboliques dans quatre centres : Fáilias, Goirias, Muirias et Finnias.
C'est de Fáilias qu'est venue la pierre de Fál qui se trouve à Tara et qui criait sous [le pied] de tout souverain légitime de l'Irlande...

(E.A. Gray, *Cath Maige Tuired*, Dublin, 1982, p. 24)

Les Mannois eux-mêmes partageaient cette croyance que leur île avait été jadis un Autre Monde sur lequel régnait Manannán. Ils ont ainsi préservé, sous le titre *Ellan Sheeant*, « l'île de l'Autre Monde », une très ancienne ballade qui en garde la tradition et ils ont même choisi de conserver comme drapeau national le triscèle constitué de trois jambes armées : une légende raconte en effet que Manannán aurait un jour pris la forme d'une roue en feu pour dévaler la plus haute montagne de l'île. On devine que le tribut de brassées de roseau que tous les Mannois devaient au dieu, au sommet du mont South Barrule, à chaque solstice d'été constituait une contribution à un rituel de roue flamboyante tel que de nombreux autres bien attestés dans le monde celte ancien.

La troisième nation gaélique, l'Écosse, a elle aussi conservé le souvenir du dieu. Un curieux conte populaire le décrit comme fait d'eau et d'algues, portant un diadème de roseaux qui rappelle singulièrement le tribut des Mannois.

## Murdo mac Ian

Cette légende orale, recueillie à la fin du XIXe siècle, raconte que le vieil octogénaire Murdo mac Ian reçoit un jour la visite

d'un inconnu de haute stature, portant un diadème de roseaux blancs et dont les pas allument une flamme brillante mais qui ne brûle rien. L'inconnu lui prédit sa mort prochaine. Lorsque Murdo le touche, il découvre que son corps a la consistance de l'eau et ses os celle du goémon. Il devine alors qu'il est en présence de Manannán mac Lir.

(F. MacLeod, *Sea Magic and Running Water*, dans *Contemporary Review*, 1902, LXXXII, pp. 573-574)

---

Autres riverains de la mer d'Irlande, les Gallois connaissent aussi le dieu et ils l'appellent Manawydan, avec un jeu de mots entre *Manaw*, le nom gallois de Man, et le terme *manawyd*, « alène de cordonnier », car ils prêtent un talent exceptionnel de cordonnier à leur Manawydan dans le plus important récit qui lui est consacré : devenu le beau-père de Pryderi, il se sert de ce don pour subvenir à ses besoins pendant l'enchantement qui a réduit le royaume-microcosme de son beau-fils à une stérilité absolue (voir pp. 240-241).

Lui-même n'a pas de royaume en ce bas monde : autrement dit, son règne n'est pas d'ici-bas et il réside en fait à Caer Siddi, c'est-à-dire dans l'au-delà.

Le Manawydan gallois s'avère en fait exactement comparable au Manannán gaélique. Tout comme l'Irlandais, il participe à la traque du grand sanglier qui formate le monde. Il porte le même patronyme naturaliste : *mac Lir/ab Llŷr*, « Fils de l'Océan », et se trouve chez l'un et l'autre peuple associé spécifiquement à un frère homonyme : Bran mac Lir en Irlande, Brân ab Llŷr en Galles.

Un autre écho de la mythologie irlandaise se découvre sans doute dans l'œuvre de Geoffrey de Monmouth, lorsqu'il confie à un certain Barinthus le pilotage de la nef qui conduit Arthur en Avalon pour y attendre son retour sur terre. On lui attribue la même maî-

trise incomparable de la navigation qu'à Oirbsiu Manannán, et ce n'est sans doute pas un hasard si, dans la *Vie de saint David*, le même Barinthus se voit crédité du pouvoir de chevaucher sur la mer aussi facilement que sur la terre ferme… Enfin, son nom dérive d'un nom irlandais, Bairrfhionn (ou Fionnbharr), « Tête Blanche », qui le rapproche aussi bien d'Oirbsiu Manannán lui-même, régulièrement décrit comme ayant les cheveux blancs, que de sa monture Éanbhárr, « Tête d'Oiseau (de mer blanc) » : toutes allusions à la crête écumeuse des vagues de la mer.

### Geoffrey de Monmouth, La Vie de Merlin

Bien moins fameuse que son *Histoire des rois de Grande-Bretagne*, cette œuvre de Geoffrey de Monmouth est datée des années 1150.

> « C'est là, [dans l'île d'Avalon] que, après la bataille de Camlann, nous avons conduit Arthur gravement blessé, sous la conduite de Barinthus, qui connaît les mers et les constellations du ciel. Grâce à un tel pilote et à nos nefs, nous y sommes arrivés avec le roi et Morgane nous a reçus avec les honneurs d'usage.
>
> (C. Bord – J.C. Berthet, *Vie de Merlin par Geoffrey de Monmouth*, dans P. Walter ed., *Le Devin maudit*, Grenoble, 1999, p. 126)

L'Antiquité laisse peut-être entrevoir un trait de croyance parallèle à la localisation mannoise du « poséidonien » Manannán/Manawydan : lors de la conquête romaine de la Grande-Bretagne, l'île de Mona (Anglesey), homonyme de l'île de Man plus au nord, est décrite comme une sorte d'au-delà réservé aux dieux et à leurs servants dans une ambiance à tout le moins funèbre…

### Tacite, Annales

En 60 de notre ère, le légat Suétonius Paulinus, dans ses opérations pour tenter d'étendre la domination romaine à toute la Grande-Bretagne, s'attaque à l'île de Mona, aujourd'hui Anglesey, et en donne une sinistre description.

> « Sur le rivage [de l'île], se tenait une troupe nombreuse, en armes, au sein de laquelle s'agitaient des femmes qui, semblables à des Furies en habits funèbres et les cheveux dénoués, agitaient des torches enflammées. Des druides, à l'entour, levaient les mains vers le ciel et proféraient d'affreuses imprécations. Un spectacle aussi inouï surprit les soldats au point qu'ils s'en trouvèrent glacés d'épouvante et s'offraient aux coups sans même résister. Ce n'est que sur les exhortations du général et en s'encourageant mutuellement à ne pas trembler devant un tel troupeau de femmes et d'insensés, qu'ils commencèrent à combattre, et ils massacrèrent alors tous ceux qu'ils trouvèrent et se servirent de leurs propres torches pour brûler ces barbares. [Après quoi], une garnison fut installée [sur l'île] et ses bois sacrés furent rasés : on y tenait [jusqu'alors] pour un acte de piété d'y honorer les autels avec le sang des captifs et d'y scruter la volonté des dieux dans des entrailles humaines.
>
> (A. Hofeneder, *Die Religion der Kelten in der antiken literarischen Zeugnissen*, Vienne, 2005, II, p. 492)

Il faut toutefois admettre que le ou les dieux qui y étaient vénérés ne sont pas identifiés et que si d'autres témoignages évoquent un souverain de l'Autre Monde ultramarin, celui-ci est identifié à Cronos/Saturne et non pas à Neptune/Poséidon.

Poséidon/Neptune apparaît en fait avoir été assez peu honoré dans le monde celto-romain et, remarquablement, il n'y est jamais assimilé à une divinité indigène. Les grandes divinités masculines aquatiques sont plutôt des dieux-fleuves : Rhénos Pater ou Danuvios Pater (le Père Rhin et le Père Danube). Et, en dehors

du dieu cavalier chevauchant les vagues qui apparaît sur le diadème de Piloña (Asturies) – et qui, lui, pourrait éventuellement être rapproché du Manannán/Manawydan de la mer d'Irlande –, la seule représentation indigène d'un dieu « neptunien » est une grossière statue en bois trouvée non pas sur un rivage marin mais sur les bords du lac de Genève, à Villeneuve (Genevois).

## LES DÉESSES MINEURES

Toutes les divinités féminines se réduisent sans doute à des formes de la Terre-mère et de la Nature naturante : leur diversité répond à l'infinie variété des formes de la nature. Certaines remontent très loin : la Gauloise Méduana et l'Irlandaise Meadhbh correspondent à une incarnation indo-européenne de « l'ivresse du pouvoir » accordée au souverain légitime par son royaume-épouse. D'autres se sont maintenues étonnamment : la Gauloise Brigantia ou Brigindona porte le même titre que la déesse irlandaise Brighid dont le nom et les vertus ont été transférés sur la patronne de l'Irlande, sainte Brigide de Kildare…

La plus célèbre est peut-être la grande reine **Meadhbh**, qui déclenche « l'Iliade irlandaise » : la razzia du bétail de Cooley.

Si l'on suit la lettre de la tradition, elle n'est pas une déesse mais une mortelle des temps héroïques, engagée dans une suite sanglante de guerres et de meurtres. Son père, Eochaidh Feidhleach, aurait été, « à l'époque de César », un haut-roi qui se serait emparé du trône en tuant son occupant précédent, Fachtna Fáthach. Elle-même aurait épousé successivement le roi d'Ulster Conchobhar, fils de ce Fachtna Fáthach, puis le roi de Connaught Tinne mac Connrach, puis, après que Conchobhar eut tué Tinne, Eochaidh Dála, puis, après qu'elle s'en fut fatiguée, Ailill mac Mata, ces deux derniers devenant rois de Connaught en l'épousant. Après avoir fait assassiner Ailill par un de ses amants, Meadhbh elle-même

serait enfin morte, tuée par son neveu Furbaidhe, fils de sa sœur Clothra et de Conchobhar : Furbaidhe, né par césarienne après que Meadhbh eut assassiné Clothra, aurait ainsi vengé le meurtre de sa mère et la guerre sans merci menée contre son père…

En dépit de cette biographie mortelle, il a été reconnu depuis longtemps que Meadhbh est ici l'héroïsation d'une déesse pan-indo-européenne et vraisemblablement pancelte. Son nom signifie en effet « l'Enivrante » et correspond à un thème indo-européen bien attesté : celui de l'ivresse du pouvoir et de la royauté. Un texte irlandais, parmi d'autres, assimile ainsi explicitement l'avènement d'un roi à l'accès à un hanap rempli de la « bière rouge de la souveraineté ».

## La vision du Spectre

Après avoir découvert la pierre de Fál, le roi Conn Céadchathach et ses quatre compagnons d'aventure sont enveloppés par un brouillard magique, au sortir duquel ils se retrouvent dans l'Autre Monde.

> « Ils se trouvaient dans une plaine où il y avait un arbre en or et un palais long de trente pieds et dont l'arche était en or. Ils y entrèrent et y virent une jeune femme couronnée d'or et qui siégeait sur un trône en cristal, derrière un tonneau en argent cerclé d'or. Un plat en or se voyait auprès d'elle et un hanap en or devant elle. Ils virent aussi le Spectre sur son trône : son pareil en gloire n'avait jamais été vu à Tara.
> Le Spectre leur dit : « Je ne suis ni un fantôme ni un revenant [...]. Mon nom est Lugh [...], et je vais révéler [à Conn] la durée de son règne et celle de tous les rois qui régneront à Tara jusqu'à la fin des temps. »
> La jeune femme était la Souveraineté de l'Irlande. Elle présenta de la nourriture à Conn : une côte de bœuf et une longe de porc [...]. Lorsqu'elle en vint à verser à boire, elle demanda à qui servir le hanap rempli de la bière rouge de la souveraineté, et le Spectre le lui dit. Et quand il eut énuméré tous les

rois à partir de Conn, Céasarn écrivit leurs noms en oghams sur quatre branches d'if...

(K. Meyer, *Baile in scáil*, dans *Zeitschrift für Celtische Philologie*, 1901, III, pp. 459-460)

---

Le fait que la main et « l'amitié de la cuisse » de Meadhbh offrent l'ivresse du pouvoir à ceux à qui elle les accorde se découvre dans ce trait récurrent que le trône de Connaught passe aux époux successifs qu'elle agrée... provisoirement. De même, la condition nécessaire pour devenir haut-roi d'Irlande était d'obtenir la main d'une « autre » Meadhbh dont le caractère et la carrière apparaissent à ce point analogues qu'on ne doute pas qu'il s'agisse en fait d'une autre occurrence de la même : Meadhbh Leathdhearg, épouse successive d'autres rois fameux des temps légendaires, soit tour à tour Cúchorb, Feidhlimidh Reacthaidhe, Art mac Cuinn et Cormac mac Airt (ces deux derniers respectivement petit-fils et arrière-petit-fils de Feidhlimidh !).

Le caractère pan-indo-européen de la figure de Meadhbh a été mis en évidence à travers des études qui ont établi non seulement sa parfaite homonymie avec la déesse indienne Madhavi, mais aussi l'étroite similitude de leurs personnalités et des aventures qui leurs sont prêtées : toutes deux portent un nom formé sur le mot indo-européen désignant la boisson par excellence des temps archaïques, l'hydromel, et qui les définit donc comme celles qui accordent l'ivresse du pouvoir ; l'une et l'autre sont des incarnations évidentes de la souveraineté et de la puissance régalienne ; elles épousent sans vergogne une série de princes accédant à la royauté ; elles sont associées à la quadripartition idéale de leur monde autour du centre qui les gouverne ; elles rendent manifeste la perfection d'un roi légitime aux trois niveaux fonctionnels de l'idéologie indo-européenne...

Le caractère pancelte de la figure de Meadhbh paraît assuré par l'existence d'une déesse Méduna ou Méduana dans l'Antiquité celto-romaine au nom exactement analogue au sien si ce n'est qu'il est ennobli d'un suffixe théonymique.

Si Médu(a)na et Meadhbh témoignent de la persistance d'une figure divine depuis les lointains temps indo-européens, une autre déesse irlandaise propose un exemple tout aussi remarquable, cette fois de la christianisation d'une déesse préchrétienne : **Brighid**.

La mythologie irlandaise en fait une fille du dieu « jupitérien » Eochaidh Ollathair et la détriple, comme presque toutes les déesses des panthéons celtes, en trois « sœurs » pour étendre son patronage à tous les arts et toutes les techniques des trois fonctions idéologiques.

## Glossaire de Cormac

Quoique cette notule n'embrasse apparemment que deux des trois fonctions idéologiques – inspiration poétique pour la première, médecine et forge pour la troisième –, les formules analogues attachées à son héritière catholique Brigide confirment bien qu'elle n'était pas étrangère à la fonction guerrière.

> « Brighid [était] la poétesse, fille du Daghdha [Eochaidh Ollathair]. C'est cette Brighid [qui était] la détentrice du savoir, autrement dit la déesse que les poètes adoraient. On l'appelait [ainsi] la déesse des poètes parce que sa protection [sur eux] était grande et fameuse. Ses sœurs étaient Brighid le médecin et Brighid la forgeronne, [elles aussi] filles du Daghdha. C'est d'après leur nom que les Irlandais appelaient toutes les déesses Brighid.
>
> (K. Meyer, *Sanas Cormaic*, dans O. Bergin et al., *Anecdota from Irish Manuscripts*, Halle, 1907-1913, IV, p. 15)

Cette définition a depuis longtemps permis d'établir que Brighid est investie de la même personnalité que la déesse gauloise que César identifie à Minerve – elle aussi fille de Jupiter et patronne de presque toutes les techniques des trois niveaux fonctionnels – : il énonce même explicitement que cette Minerve gauloise « transmet les principes de (tous) les savoir-faire ».

Deux épiclèses gauloises seulement ont été retrouvées accolées à l'étiquette minervale.

L'une est Bélisama, identifiée à Minerve par une dédicace de Saint-Lizier (Ariège) et aussi signalée par une dédicace en gaulois – l'une des plus belles dans cette langue – retrouvée à Vaison-la-Romaine (Vaucluse), ainsi qu'à travers un nombre assez conséquent de toponymes : le nom d'un fleuve du Lancashire – aujourd'hui la Ribble – et ceux d'une vingtaine de localités et de lieux-dits aux quatre coins de la France : Bellême, Balesmes, Blesmes, etc.

L'autre est Sulis, vénérée en Grande-Bretagne comme maîtresse de l'un des plus importants sanctuaires de l'île : celui de Bath, en Somerset, resté célèbre et dont les sources chaudes, réputées salutaires, n'ont jamais cessé d'être assidûment fréquentées jusqu'à aujourd'hui. Son nom signifie vraisemblablement « Celle de l'Œil » et la désigne comme la maîtresse de la source merveilleuse – dans toutes les langes celtiques, une source est un « œil d'eau ». Pour elle aussi, un rapprochement peut être envisagé avec l'Irlandaise Eithne Bóinn, associée à la Seaghais. Il a été vu que la Seaghais est d'une part la source de toutes les eaux qui vivifient le monde mais d'autre part punit terriblement le parjure et la mauvaise foi jusqu'à réduire Eithne Bóinn en eau (la Boyne). De la même façon, la source merveilleuse de Bath était censée non seulement rendre la vitalité aux pèlerins pieux mais aussi punir impitoyablement les méchants et les impies… notamment en les réduisant en eau. Par

ailleurs, l'importance du sanctuaire de Minerve Sulis lui a mérité une mention dans le *Recueil de curiosités* du géographe Solin, qui signale notamment que les desservants ou les desservantes du temple y entretenaient un feu perpétuel et « miraculeux » en l'honneur de la déesse.

Face à la Brighid préchrétienne, l'Irlande convertie au catholicisme s'est donné comme patronne une sainte exactement homonyme : Brighid, en français sainte Brig*id*e de Kildare (fréquemment – et à tort – confondue orthographiquement avec sainte Brig*itt*e de Suède).

Ce n'est certainement pas un hasard. Les Armoricains ont promu de façon similaire comme patronne de leur nation une sainte Anne paronyme de l'antique déesse-mère de leurs ancêtres préchrétiens et les Gallois ont fait de la même l'ancêtre de leurs lignages princiers, offrant ainsi à ceux-ci une prestigieuse parenté de sang avec Jésus, autrement dit Dieu lui-même ! De fait, Brigide accumule dans sa carrière et dans les actes qui lui sont prêtés un grand nombre de traits peu orthodoxes et étroitement proches de ceux de la déesse préchrétienne.

Selon la tradition, Brigide naît alors que sa mère, esclave d'un druide de l'ancienne religion, a un pied posé à l'intérieur de la maison et l'autre posé à l'extérieur : c'est là un trait fréquent des légendes mythologiques du monde entier, qui situe ses protagonistes dans un « ailleurs » liminal et en fait dès lors des êtres hors du commun et surnaturels.

De fait, pendant sa prime enfance, la fillette est nourrie du lait d'une vache merveilleuse, à la robe blanche et aux oreilles rouges : or c'est là le signalement constant et spécifique des animaux de l'Autre Monde dans les traditions celtes.

Sortie des langes, Brigide grandit donc dans la maison d'un druide et se révèle si extraordinaire que son maître Maithghean abjure ses anciennes croyances, se fait chrétien et affranchit la fillette et sa mère.

Tout au long de sa vie, Brigide garde jalousement sa virginité – comme Minerve –, ce qui n'empêche pas les catholiques irlandais de l'identifier parfois aux obscènes Síli na gCíoc que l'on rencontre dans certaines de leurs églises et dont le modèle remonte aux lointains temps préchrétiens puisque le plus ancien exemple connu, trouvé à Hofheim (Hesse), date des temps celto-romains.

Le plus haut fait attribué à Brigide est la fondation d'un monastère prestigieux et qui a longtemps disputé à Armagh le titre de capitale du christianisme irlandais. Cette fondation est située en un lieu où se serait originellement dressé le grand temple mégalithique de Stonehenge, avant d'être transporté magiquement à son emplacement actuel dans le Wiltshire. Elle aurait eu lieu autour d'un arbre sacré, soigneusement préservé par la suite et qui lui a laissé son nom, Ciall Dara, « l'Église du Chêne » (Kildare, Leinster), ce qui correspond à la structure idéale de tous les microcosmes préchrétiens centrés autour d'un « arbre de vie » à valeur d'axe cosmique de centre du monde. Tout comme l'abattage de « l'arbre de vie » de l'un des clans ou des royaumes irlandais signifiait son annihilation – la fin de son monde –, toute atteinte au chêne de Brigide, même la simple approche d'une arme, était strictement interdite. Et le plus remarquable est la présence d'un feu perpétuel et merveilleux, entretenu par des desservantes sélectionnées et nécessairement vierges, ce qui ne peut que rappeler le feu perpétuel et merveilleux du temps de Minerve Sulis à Bath.

## Giraud de Barri, Topographie irlandaise

Une légende prétend que le célèbre ensemble mégalithique de Stonehenge (Wiltshire) aurait été primitivement implanté à l'endroit même où sainte Brigide allait fonder plus tard son monastère. Le crime évoqué à la fin de la notice est le massacre des nobles britanniques au cours d'un banquet, par les Saxons décidés à s'emparer de leur île.

« En des temps très anciens, il y avait en Irlande un tas de pierres extraordinaire que l'on appelait la Danse des Géants parce que des géants les avaient transportées en Irlande depuis les lointains confins de l'Afrique et les avaient érigées dans la plaine de Kildare, près de Naas, déployant une force et une ingéniosité merveilleuses [...]. C'est merveille que des pierres si grandes et si nombreuses aient pu être un jour assemblées et érigées en un même endroit, tout comme est merveilleuse l'adresse avec laquelle, sur des pierres aussi hautes et aussi massives, d'autres ont été posées qui ne l'étaient pas moins. Ces dernières semblent en équilibre et comme suspendues dans le vide de sorte qu'elles paraissent reposer plutôt sur l'habileté des ouvriers que sur l'assise des pierres en dessous.

D'après l'*Histoire des rois de Grande-Bretagne* [de Geoffrey de Monmouth], c'est le roi de Grande-Bretagne Aurélius Ambroise qui fit transporter ces pierres d'Irlande en Grande-Bretagne avec l'aide divine de Merlin. Et il les fit élever dans la même disposition et avec la même ingéniosité que sur leur emplacement premier afin de perpétuer par un monument admirable la mémoire d'un crime atroce, sur les lieux mêmes où il avait été perpétré : le grand crime commis lorsque la fleur de la Grande-Bretagne tomba sous les poignards cachés des Saxons, quand la jeunesse du royaume, abusée par leurs propositions faussement pacifiques, périt sans défense sous les coups de leur fourberie.

(J.F. Dimock, *Giraldi Cambrensis topographia hibernica et expugnatio hibernica*, Londres, 1867)

Le monastère de Kildare avait aussi ses « vestales », gardiennes d'un feu miraculeux et d'un rite qui ne paraît pas très catholique...

> « À Kildare en Leinster, lieu rendu fameux par la glorieuse Brigide, de nombreux miracles méritent d'être rapportés. Le premier qui vient à l'esprit est le feu de Brigide que l'on prétend inextinguible. Non qu'il le soit réellement mais parce que les saintes moniales l'alimentent et l'entretiennent avec tant de soin et de zèle, lui ajoutant sans cesse assez de bois, qu'il ne s'est jamais éteint au cours de toutes les années qui se sont écoulées depuis l'époque de la vierge [fondatrice]. Et malgré l'énorme quantité de bois brûlée pendant tout ce temps, jamais le tas de cendres n'a grossi.
>
> Alors que du vivant de Brigide il y avait là vingt desservantes du Seigneur, y compris Brigide [elle-même], après sa mort et jusqu'à aujourd'hui il n'y en a plus que dix-neuf et on n'a jamais augmenté ce nombre. Chaque nuit, l'une d'entre elles prend son tour de garde près du feu mais quand arrive la vingtième nuit, la dernière moniale apporte du bois et dit : « Brigide, garde ton feu car cette nuit te revient en partage. » Le feu est donc ainsi laissé mais, le matin venu, on trouve le bois consumé comme à l'ordinaire et le feu toujours brûlant.
>
> Ce feu est entouré d'une claie circulaire de branchages et aucun mâle ne peut y entrer. Si un homme ose le faire, comme quelques téméraires s'y sont risqués, il n'échappe pas à la vengeance divine. De même, seules des femmes ont le droit d'attiser ce feu et seulement avec des soufflets ou des éventails, jamais de leur souffle.
>
> (J.F. Dimock, *Giraldi Cambrensis topographia hibernica et expugnatio hibernica*, Londres, 1867, pp. 120-121)

S'il n'est pas fait mention d'une source miraculeuse à Kildare, Brigide n'en est pas moins associée, comme les « minervales » celto-

romaines, à de très nombreuses sources réputées pourvoyeuses de santé et de vitalité, aussi bien aux humains qu'aux animaux. Peut-être même plus à ces derniers car elle apparaît particulièrement concernée par leur prospérité et leur fécondité. L'un des moments où sa bienveillance se manifeste le plus est le jour de sa fête… fixée au 1er février, soit le jour même de l'antique fête préchrétienne d'Oimealg, l'une des quatre fêtes qui partageaient l'année en quatre quarts ou saisons. Celle-ci coupant le semestre sombre en deux, portait un nom signifiant « le temps de la montée du lait dans les mamelles des brebis prégnantes » et annonçait la renaissance de la vie aux calendes de mai (Bealtaine), quand s'ouvrait le semestre clair. Brigide est corollairement créditée d'une vache ou d'un troupeau merveilleux dont la lactation miraculeuse peut nourrir une foule immense : ainsi, quand sept évêques lui rendent visite inopinément le même jour avec leurs nombreuses suites, elle trait ses vaches, qui avaient pourtant déjà donné deux fois leur lait ce jour-là, et leur traite remplit tous les récipients du pays, puis en déborde jusqu'à former le Loch Leamhnachta, « le Lac de Lait », à quelques kilomètres au nord de Kildare.

D'autres nettes transpositions de la déesse à la sainte ont été mises en évidence : ainsi cette dernière est parfois détriplée en trois saintes Brigide invoquées collectivement, et parfois donnée comme patronnant à l'instar de la déesse les trois fonctions indo-européennes. Surtout, les Irlandais très catholiques se sont longtemps obstinés à prétendre que la mère de Jésus était non pas Marie mais leur Brigide !

### Hymne d'Ultán

Cet hymne du VIIe siècle est le plus ancien connu en Irlande et il présente une formulation encore tout imprégnée de paganisme et dont l'habit chrétien reste très mal taillé. Non seulement, elle en fait la vraie mère du Christ mais ses trois premières

strophes invoquent en effet successivement sainte Brigide pour l'accès au royaume de Dieu (première fonction), pour la victoire dans le combat contre le vice et les assauts des démons (deuxième fonction) et pour l'extinction de tous les désirs charnels (troisième fonction).

> Très excellente Brigide, flamme d'or étincelante, conduis-nous au royaume éternel, au Soleil resplendissant.
> Que Brigide nous délivre des assauts démoniaques et qu'elle remporte pour nous la bataille contre tous les vices.
> Puisse-t-elle éteindre en nous les désirs de la chair, [elle qui est] la branche en fleur et la mère de Jésus.
>
> (W. Stokes – E. Strachan, *Thesaurus paleohibernicus*, Cambridge, 1901-1903, II, p. 325)

## Hymne de Bróccán

Dans cet hymne, qui ne le cède qu'à celui d'Ultán en vénérabilité, Brigide est régulièrement appelée la mère de Dieu :

> Brigide, mère de mon Seigneur [...] Elle fut l'unique mère du Fils de Dieu (*une glose postérieure explique:* ce qui est à entendre qu'elle fut l'une des mères du Christ).
>
> (W. Stokes – E. Strachan, *Thesaurus paleohibernicus*, Cambridge, 1901-1903, II, pp. 327, 342)

## Nicolas de Bibra, Poème satirique

Au XIIIe siècle encore, un Allemand moqueur se gausse de la prétention des moines irlandais à tenir Brigide pour la mère de Dieu, et de la pirouette théologique par laquelle ils essaient de sauver cette foi peu orthodoxe :

> Il y a même là des Irlandais qui, lorsqu'ils sont bien imbibés, proclament que Dieu a pour frère saint Brendan et pour mère sainte Brigide !

(F.T. Fischer, *Nicolai de Bibera occulti erfordensis carmen satiricum*, dans *Geschichtquellen der Provinz Sachsen und Angrenzender Gebiete*, 1870, I, p. 90)

Le culte de sainte Brigide présente même des éléments remarquables en dehors de son Irlande natale. L'Armorique notamment la tient non pas pour la mère mais, moins sulfureusement, pour l'accoucheuse du Christ. Et même si ce trait et d'autres encore ont sans doute été souvent empruntés à la prédication des missionnaires irlandais du Moyen Âge, leur adoption et la permanence de leur pratique ne sont peut-être pas étrangères à une rencontre entre sa personnalité et des souvenirs d'autres figures « minervales » locales.

En Irlande, sa ou ses vaches à la lactation merveilleuse rapprochent Brigide d'une « autre » déesse, reine des forêts sauvages : Fliodhais, « Belle Chevelure » – son nom constitue sans doute une métaphore pour la forêt « chevelure de la Terre » –, laquelle est présentée comme ayant assuré un âge d'or aux premiers temps de l'histoire humaine. En cette période bénie, le monde sauvage n'était pas étranger et fermé aux hommes, mais il contribuait à leur bonheur tout autant que leur monde cultivé : vaches et biches se laissaient traire quotidiennement et redoublaient ainsi la prospérité des hommes. Fliodhais est aussi donnée pour la mère de quatre filles aux noms remarquables : Béchuille « la Forestière », Bétéide « la Luxuriante », Dianann et Áirdean (voir p. 220).

### La concordance des noms

Les anciens Irlandais classifiaient autrement les animaux que notre moderne zoologie. Pour eux, l'une des « espèces » animales était celle des « bêtes à cornes », subdivisée en deux sous-espèces : les bêtes à cornes domestiques (bovidés) et les bêtes

à cornes sauvages (cervidés). L'un des noms courants du cerf en irlandais était simplement *bó allaidh*, « bœuf sauvage »... Selon la tradition, Fliodhais est la mère de Nia Seaghamhain, l'un des Grands Ancêtres des rois du Munster,

> « durant le règne duquel les vaches et les biches étaient traites pareillement tous les jours, de sorte que ce grand bienfait lui assurait un revenu supérieur à celui de tous les autres rois [...]. C'est que, durant son règne, on pouvait traire tout ce bétail, une double quantité de bêtes donc : les vaches et les biches. Et c'était sa mère Fliodhais qui lui avait accordé ce don surnaturel.
>
> (W. Stokes, *Cóir anmann*, dans W. Stokes – E. Windisch, *Irische Texte*, Leipzig, 1880-1905, III, p. 294 )

Ce patronage de tous les animaux, mais surtout des troupeaux de bovins, auxquels Brigide assure une abondante lactation, s'est largement répandu dans toute l'Europe occidentale. Parmi cent exemples, le rituel de Fosses (Namurois) accorde peu d'attention à la fête de la sainte au 1er février mais déplace les foules au premier dimanche de mai : les pèlerins suivent d'abord la messe en ayant tous à la main une baguette de coudrier, puis le prêtre bénit ces baguettes et les pèlerins les agitent et les frappent contre celles de leurs voisins ; enfin ils passent en file derrière l'église, frottent leur baguette contre une pierre gravée d'une croix « irlandaise » à hauteur de la statue de la sainte et les emportent enfin pour les placer dans leur étable. La formule de la bénédiction des baguettes fait également allusion à un autre pouvoir de Brigide, qui pourrait être un souvenir du thème de l'enchantement de la végétation : celui de faire reverdir même le bois le plus sec.

### Bénédiction des baguettes de Brigide

À Fosses (Namurois), les *baguètes de sainte Brÿye* sont des baguettes de coudrier, longues d'à peu près un mètre, achetées

au bénéfice des œuvres paroissiales. La formule de bénédiction rappelle un miracle attribué à la sainte : lors de sa prise de voile, le bois de l'autel aurait reverdi au seul contact de ses mains.

> « Ô Dieu, tu as fait reverdir le bois sec au contact de ta vierge sainte [Brigide] pour manifester l'intégrité de sa virginité et le mérite de sa foi. Accorde-nous dans ta bonté d'être aidés par les prières de celle qui, non seulement, nous éclaire par les exemples de sa chasteté, mais aussi nous réjouit par la gloire de ses miracles. Par le Christ, notre seigneur.
>
> (C. Hoex, *Enquête sur le culte et l'iconographie de sainte Brigide d'Irlande en Wallonie*, Bruxelles, 1973, p. 4n.2)

Le (sur)nom de la déesse irlandaise Badhbh peut se traduire par « corneille, corbeau, corvidé, vautour… » : en fait n'importe quel oiseau charognard car, pour les Irlandais, ils ressortissent tous d'une même espèce et sont aussi interchangeables que « corniaud, cocker, basset, chihuahua ou dogue danois » qui, pour nous, peuvent tous être étiquetés « chiens ». Badhbh prend d'ailleurs régulièrement cette forme d'oiseau charognard dans les textes qui la mettent en scène. Ce nom n'est aussi que l'un des (sur)noms de la déesse-mère, plus spécifiquement l'un de ceux qui incarnent ses aspects guerriers. Elle est alors l'épouse de Néid, le dieu des batailles, et elle revêt un aspect sinistre qui rend bien les horreurs des massacres auxquels elle préside.

## La razzia du bétail de Reaghamhain

Ce texte en moyen-irlandais, préservé par plusieurs manuscrits, conte comment, pour nourrir l'immense armée qu'elle a rassemblée contre l'Ulster, la reine Meadhbh envoie ses sept fils voler le bétail du riche Reaghamhain, bien qu'ils soient les soupirants des sept filles de ce dernier. Le vol manque d'entraîner une bataille entre le volé et les Connachtiens mais

l'affrontement est évité au prix d'un accord : Reaghamhain accepte de donner ses filles à leurs prétendants et cent quarante bêtes pour nourrir l'armée en guise de dot. Entre-temps, le grand héros ulate Cúchulainn rencontre la déesse Badhbh en sinistre présage de son destin :

> [Cúchulainn et son aurige] virent devant eux un char tiré par un cheval rouge. Ce cheval n'avait qu'une seule jambe et le timon du char lui passait à travers le corps de sorte qu'un bout dépassait à la base de son front. Une femme rouge se tenait dans le char [...]. Cúchulainn bondit sur ce char mais, [à l'instant], le cheval, le char et la femme disparurent [...]. Il vit que la femme s'était métamorphosée en oiseau [perché] sur une branche à proximité [...]. Il lui dit : « Je te décocherai un coup de ma fronde si bien qu'une de tes pattes sera brisée » [...] et Badhbh alors s'envola...
>
> (J. Corthals, *Táin bó Regamna*, Vienne, 1987, pp. 29-33)

Elle est aussi régulièrement désignée comme la Badhbh des Batailles (ou le Corvidé des Batailles), Badhbh Chatha en irlandais, et cette appellation signale sans doute qu'elle était déjà une figure pancelte car on a retrouvé à Mieussy (Haute-Savoie) une dédicace gallo-romaine à une déesse Catubodua exactement synonyme.

Plusieurs légendes irlandaises mettent aussi en scène des déesses inspirant un amour irrésistible à des mortels, même parmi les héros les plus chevronnés. Cúchulainn, par exemple, est frappé – au sens le plus littéral du terme – en rêve par l'une d'elles, **Fann**, au point de presque en mourir et de n'en réchapper que lorsque son épouse légitime, Eimhear, réussit à chasser la séductrice. Moins chanceux, Oisín, fils du grand Fionn mac Cumhaill et l'un des principaux héros du cycle fénien, se laisse séduire par **Niamh**, puis entraîner par elle dans son Autre Monde. Mais quand, après quelques jours à peine, il veut retourner en Irlande, il découvre à son grand dam que trois siècles se sont écoulés sur terre et qu'il

tombera en poussière comme un cadavre de trois cents ans s'il pose le pied sur le sol…

Il est possible, et même vraisemblable, que ce soit cet aspect séducteur de la grande déesse que les Celto-Romains ont vénéré à travers les innombrables petites Vénus qu'ils utilisaient pour leurs dévotions privées.

Le dieu-médecin de l'Irlande, Díanchéacht, compte parmi ses plus proches auxiliaires sa fille **Airmeadh**. De même, le dieu-guérisseur du monde celto-romain, assimilé à Apollon, est lui aussi flanqué fréquemment d'une auxiliaire assimilée, logiquement, à Hygie, la santé personnifiée, sa petite-fille selon la mythologie classique. Mais cette assimilation n'est qu'iconographique. Cette auxiliaire de l'apollinien celto-romain porte un nom purement indigène : Thirona. Tous deux sont représentés selon les conventions les plus classiques : Apollon nu, parfois lyricine ; Thirona en Hygie, c'est-à-dire nourrissant un serpent à une patère… soit, tant pour les conventions gréco-romaines que celtes, une âme désincarnée mais promise à une nouvelle incarnation.

# LES CONCEPTIONS DE L'ÂME

Comme bien des peuples anciens – et d'ailleurs en bonne logique –, les Celtes croyaient que l'homme avait deux âmes : d'une part la conscience destinée à quitter le corps au moment du décès ; d'autre part le principe de vie immortel qui se perpétue de génération en génération depuis le début de la vie sur terre et qui se perpétuera de même jusqu'à son extinction ultime à la fin des temps.

Cette croyance en la continuité génétique, par transmission séminale, de cette âme-vie explique aussi la différence des statuts accordés à l'homme et à la femme : l'ignorance de l'ovulation laissait croire que l'âme-vie de la femme ne se perpétuait pas physiquement et n'était donc pas « immortelle ».

## LA CHASSE AUX TÊTES ET LES DEUX ÂMES DES HOMMES

L'une des pratiques les plus célèbres – et les plus répugnantes – des Celtes anciens a été leur coutume de mutiler les ennemis vaincus et, curieusement, de faire une distinction selon les sexes : aux hommes ils coupaient la tête, aux femmes les seins.

La décapitation rituelle des ennemis mâles est abondamment attestée à travers toutes les époques de leur histoire. Pour l'Antiquité, le témoignage le plus précis est, encore une fois, celui de Posidonius d'Apamée conservé par Strabon et plusieurs autres : il signale que c'est une coutume générale de couper la tête des ennemis tués et de rapporter en trophées celles des plus prestigieux afin de les embaumer dans de l'huile de « cèdre » – en fait, de l'huile de cade – pour les conserver comme des trésors de famille ou pour les exposer aux portes de leurs sanctuaires.

### Strabon, Géographie

« L'irréflexion des Gaulois s'accompagne aussi de barbarie et de sauvagerie, ainsi qu'il est fréquent chez les peuples du Nord. Je pense à leur usage, lorsqu'ils reviennent du combat, de suspendre à l'encolure de leur cheval les têtes de leurs ennemis et d'ainsi les rapporter pour les clouer devant leurs portes. Posidonius affirme avoir vu fréquemment ce spectacle. D'abord il lui avait répugné mais il avait fini par s'y accoutumer et par le supporter sereinement. Ils embaument dans de l'huile de cèdre les têtes des ennemis de marque pour les montrer aux étrangers et ils refusent de les rendre contre rançon, même pour leur poids en or.

(H.L. Jones, *The Geography of Strabo*, Londres, 1917-1932, II, p. 246)

D'autres témoignages relèvent des cas précis. Au début du IVe siècle avant notre ère, les Gaulois envahissent l'Italie et les Romains tentent de s'opposer à leur marée. Sans grand succès car les revers se succèdent. Une légion est notamment anéantie près de Clusium et Tite-Live rapporte que les consuls, qui se tenaient plus loin avec le gros de leurs troupes, n'en ont rien su avant que n'apparaissent les premiers cavaliers gaulois, chantant

des péans de victoire et ramenant les têtes des vaincus fichées sur leurs lances ou attachées au poitrail de leurs chevaux. Un siècle plus tard, les Celtes occupent l'Illyrie. Profitant de l'affaiblissement de la puissance macédonienne, ils attaquent la Grèce en 281. Le roi de Macédoine, Ptolémée Céraunos, tente désespérément d'arrêter une de leurs colonnes mais il est vaincu et sa tête coupée, puis promenée au bout d'une pique. En 225, à l'issue de la bataille de Télamon, le consul romain Attilius subit le même sort : sa tête coupée est apportée comme trophée aux chefs gaulois. C'est, de fait, l'époque d'une dangereuse éclipse de la puissance romaine : Hannibal passe les Alpes, puis le Pô et conduit les armées carthaginoises au cœur même de l'Italie. Certains Gaulois, alliés plus ou moins volontaires des Romains, croient le moment venu de changer de camp : ils laissent les Romains dîner, puis s'endormir tranquillement mais, avant l'aube, ils s'arment, se jettent sur leurs tentes, tuent et blessent un grand nombre de Romains, coupent leurs têtes et rejoignent les lignes carthaginoises, au nombre de deux mille fantassins et vingt cavaliers. En 216 enfin, le consul Postumius, à la tête de deux légions, est vaincu et tué par les Boïens ; sa tête coupée est sertie dans de l'or et transformée en coupe pour les cérémonies du culte (voir p. 70).

Il est étonnant que César ne fasse aucune mention de telles pratiques dans ses commentaires sur la guerre des Gaules. Certains ont cru y voir un indice que la coutume était en voie de désuétude mais les preuves du contraire ne manquent pas et d'ailleurs, en 45, lorsqu'il assiège Munda, des auxiliaires gaulois de son armée rassemblent en tas les cadavres, les boucliers et les armes des ennemis tués, puis ils les décapitent et fichent leurs têtes sur des glaives, face vers la place assiégée.

Il ne manque pas non plus de vestiges matériels de ces cruelles coutumes. De nombreux cimetières celtes – par exemple aux

Bouverets (Marne) – ont livré des squelettes décapités, inhumés les épaules au ras de la paroi de leur tombe. Plus clairement encore, à Bredon (Gloucestershire), la fouille d'une forteresse prise d'assaut et détruite au cours des guerres indigènes peu avant la conquête romaine a mis au jour dans la chicane d'accès où s'était concentrée la dernière défense désespérée, les corps, décapités sur place, de soixante-quatre jeunes guerriers dont les vainqueurs ont ensuite exposé les têtes sur la poterne avant de mettre le feu à l'ensemble.

Lorsque les vaincus n'étaient pas assez prestigieux pour mériter plus d'honneur, leurs têtes pouvaient être abandonnées sur place ou, comme de nombreuses découvertes l'attestent, elles étaient souvent jetées dans des rivières, des sources ou des puits. Seules les têtes les plus fameuses étaient emmenées comme trophées. Parfois, comme le signale Posidonius, les vainqueurs les embaumaient et les conservaient comme un trésor personnel, et certains y étaient attachés au point qu'ils se sont fait enterrer avec leurs trophées personnels.

À côté des dispositions privées, les fouilles révèlent aussi que c'était souvent la collectivité qui prenait soin des têtes-trophées et leur attribuait une place. Elles étaient exposées sur des remparts, comme à Puig Castellar (Catalogne) où l'on a retrouvé deux crânes percés de longs clous en fer et fixés ainsi sur les remparts du IIIe siècle avant notre ère ou à l'oppidum de La Cloche (Bouches-du-Rhône) où l'on a mis au jour, sous les décombres de la poterne occidentale, deux crânes jadis encloués sur la porte. Là, l'arrivant ressentait directement la répulsion de ces hideux trophées. Ailleurs certains remparts, comme l'escarpe orientale de la forteresse des Bringasses (Bouches-du-Rhône), les remplaçaient même par des représentations sculptées moins éphémères. D'autres fois encore, la fonction apotropaïque des têtes coupées était nettement plus magique : à Stanwick (Yorkshire), un crâne et une épée du Ier siècle ont été enterrés sous le rempart.

Les têtes coupées étaient souvent rassemblées dans un sanctuaire. Le plus célèbre est celui de la Roquepertuse à Velaux (Bouches-du-Rhône), sans doute du Ve siècle avant notre ère : on y a retrouvé un sinistre portique à trois piliers creusés de niches pour exposer des crânes, dont certains encore en place, et plusieurs autres analogues ont été mis au jour dans la même région tandis que, plus au nord, d'autres sanctuaires semblent avoir été encore plus horribles.

Celui de Gournay-sur-Aronde (Oise) occupait une petite éminence naturelle dominant un marais, et le lien entre le sanctuaire et les eaux « mortes » de ce dernier paraît assuré. Il avait la forme d'un carré délimité par une palissade entre deux fossés. Au centre, un groupe de neuf fosses entourait une dixième plus large. L'entrée principale, à l'est, était surmontée d'un bâti sur lequel se trouvaient exposés en ordre de bataille un grand nombre de panoplies guerrières complètes et au moins douze crânes-trophées prélevés sur des cadavres frais de guerriers.

Celui de Ribemont-sur-Ancre (Somme) lui ressemblait fort mais n'était que l'élément central d'une vaste composition rayonnante dont l'extension complète n'est pas encore connue. Là aussi, cet élément central est une enceinte carrée, d'environ cinquante mètres de côté, inscrite cette fois dans un grand fossé circulaire, et qui apparaît comme un immense épandage d'ossements humains auxquels ne manque jamais que la tête : aucun crâne n'a été retrouvé. À l'extérieur de cet enclos sacré, un amoncellement d'os et d'équipements révèle la présence d'au moins deux cents cadavres sans tête, tous d'individus mâles en âge de porter les armes, d'une taille au-dessus de la moyenne et révélant une élite bien nourrie et intensivement exercée, gardant les traces de nombreuses blessures par armes de guerre, tous décapités au sol, encore vivants ou fraîchement tués. Tout indique qu'ils avaient été

exposés en macabre spectacle, serrés en rang de bataille, pendus ou empalés en armes sur la terrasse d'un bâti analogue au porche de Gournay.

Enfin, l'usage de boire, parfois même du sang, dans le crâne des ennemis est attesté notamment par plusieurs découvertes de coupes faites de calottes crâniennes d'hommes adultes, notamment dans les temples de Bicy Skála et de Libenice (Bohême).

### Ammien Marcellin, Faits passés

De nombreux auteurs de l'Antiquité ont rapporté l'usage des Celtes de boire, parfois même du sang, dans les crânes des ennemis tués. Beaucoup ne le font que de seconde main et amplifient complaisamment des clichés transmis par d'autres, mais il reste néanmoins suffisamment de témoignages fiables et confirmés par des vestiges matériels mis au jour par les fouilles archéologiques.

> « Les Scordisques étaient jadis cruels et féroces, et, au témoignage des auteurs anciens, ils sacrifiaient leurs prisonniers à Bellone et à Mars, puis ils buvaient avidement du sang dans leurs crânes.
>
> (M.A. Marié, *Ammien Marcellin. Histoire. Tome V*, Paris, 1984, p. 112)

La mastectomie, ou amputation des seins des femmes, est naturellement moins bien documentée : les seins coupés ne se sont évidemment pas conservés. La pratique de cette mutilation est néanmoins bien établie par les textes, notamment lors de la prise de Londinium – l'actuelle Londres – par les Icéniens révoltés en 60 de notre ère ou encore par un témoignage de jeunesse de saint Jérôme.

### *Dion Cassius, Histoire romaine*

Cet historien grec de Bithynie a écrit au début du IIIe siècle une précieuse histoire de Rome depuis les origines jusqu'à son époque. Il signale ici que, en 60 de notre ère, les exactions des Romains après leur conquête du sud de la Grande-Bretagne ont amené une terrible révolte indigène menée par la reine des Icéniens, Boudicca. Les révoltés réussirent même à prendre Londinium (Londres), la capitale de la nouvelle province romaine, avant d'être vaincus et victimes d'une répression aussi atroce que leur propre conduite à l'encontre des Romains capturés.

> « Ils suspendirent nues les femmes les plus distinguées, ils leur coupèrent les seins et les leur cousirent à la bouche de sorte qu'elles paraissaient se les dévorer elles-mêmes, enfin ils les empalèrent sur des pieux acérés qui leur traversaient le corps de haut en bas.
>
> (U.P. Boissevain et al., *Cassii Dionis Cocceiani historiarum romanorum quae supersunt*, Berlin, 1895-1931, II, p. 383)

Toutes ces pratiques sont attestées semblablement parmi les Celtes postérieurs.

Les anciens Irlandais aussi avaient coutume de rapporter la tête des ennemis et les deux seins de leurs femmes. Ils buvaient parfois le sang de leurs ennemis et s'en barbouillaient le visage.

Surtout, les mentions de chasses aux têtes sont à ce point fréquentes qu'on ne peut douter de leur pratique générale. Il suffit de citer quelques exemples associés aux plus fameux guerriers du cycle héroïque.

Depuis qu'il a pris les armes dans sa prime jeunesse, Conall Cearnach veut venger la mort de ses frères tués par des Connachtiens. Bientôt il n'y a plus une seule famille noble en Connaught qui n'ait l'un des siens décapité par Conall, et celui-ci

se vante de ne jamais s'être couché sans une tête de Connachtien fraîchement coupée sous son genou. Et quand un autre guerrier ose prétendre que si son frère était là, il pourrait faire état d'autant d'exploits, Conall répond : « Mais il est là ! » et, sortant la tête du frère de son sac, il la lance avec tant de force sur l'impudent que celui-ci en crache le sang…

### Les histoires sur le porc de Mac Dathó

Ces histoires sont connues par six manuscrits du XIIe au XVIIe siècle. Le récit lui-même semble dater du VIIIe siècle.

Au cours d'un banquet, les champions d'Ulster et de Connaught rivalisent de bravades et s'invectivent les uns les autres. L'Ulate Conall Cearnach en vient à jurer :

> « Je jure par le serment de mon peuple que, depuis le premier jour où j'ai pris les armes, il ne s'est pas passé une journée sans que je tue un Connachtien ni une nuit sans que j'incendie leur terre, et que je n'ai jamais dormi sans une tête coupée de Connachtien sous mon genou.
>
> (R. Thurneysen, *Scéla mucce Meic Dathó*, Dublin, 1935, pp. 15-16)

Aux prétentions de Conall répondent celles du Connachtien Ceat mac Maghach qui, depuis son enfance, n'est jamais passé en Ulster sans en ramener une tête d'Ulate, ou de Fothadh Canainne qui ne peut, lui, jamais s'attabler à un banquet sans mettre des têtes coupées devant lui : ce dernier vœu ne peut que rappeler les statues de guerrier trouvées à Entremont, Roquepertuse et autres sanctuaires du midi de la Gaule.

La décapitation rituelle des ennemis ne s'éteint d'ailleurs pas avec l'épopée ni même avec la christianisation. La coutume se maintient à travers toute l'histoire subséquente.

En Irlande, en 1169, Diarmaid mac Muirchearthaigh (Dermot mac Murrough), le roi de Leinster chassé par ses vassaux qui appela les Anglais pour reprendre son trône et entraîna ainsi la conquête de l'Irlande, remporte une première victoire près de Kilkenny. Ses soldats lui rapportent deux cents têtes coupées et il entonne un péan de victoire sur ces sanglants trophées. Plus tard encore, une gravure représentant le siège d'Enniskillen en 1594 montre très clairement les têtes coupées exposées face à l'ennemi sur des pieux.

En Galles, la chasse aux têtes est aussi bien attestée qu'en Irlande. Exemple parmi cent autres, un rapport de Roger de Wendover signale en 1212 que les Gallois ont coupé les têtes de tous les hommes d'armes et de tous les valets capturés lorsqu'ils se sont rendus maîtres d'une série de châteaux royaux le long de la frontière anglaise.

### Giraud de Barri, La Conquête de l'Irlande

En 1186, cet archidiacre, gallois par sa mère, confesse sans pudeur :

> « Les autres peuples font des prisonniers ; nous, Gallois, nous coupons les têtes.
>
> (J. Dimock, *Giraldi Cambrensis topographia hibernica et expugnatio hibernica*, Londres, 1867, p. 396)

En Écosse, au XVI^e siècle, les MacDonald assassinent le chef du clan ennemi des Drummond, lui coupent la tête et l'amènent au chef du clan MacGregor qui, avec tous les siens, jure sur elle de protéger les meurtriers. Et au XVIII^e siècle encore, lorsqu'en creusant le sol de leur cimetière sont mis au jour plusieurs squelettes décapités, les villageois d'Eigg (Hébrides) ne manifestent aucun étonnement : ils expliquent que ce sont des guerriers dont les têtes ont été emportées par leurs ennemis.

Un pareil sort est évidemment considéré comme malheureux. Tout comme les Gaulois essayaient au moins de racheter les têtes de leurs parents, parfois au prix de leur poids en or, les Celtes postérieurs font tout ce qu'ils peuvent pour récupérer celles qui ont été prises par les ennemis. En fait, la tête est même la partie essentielle qu'il faut sauver par tous les moyens. Lorsqu'on ne peut défendre les corps de ses morts, il faut couper leurs têtes et les emmener pour les soustraire à la capture, ou au moins les mettre à l'abri sous un cairn, inviolable sous peine de déshonneur dans la morale celte traditionnelle. Souvent, les vaincus n'y parviennent pas et c'est un grand malheur.

## Les chants de Llywarch Hen

La lamentation funèbre du roi Urien de Rheged, l'un des plus beaux et des plus anciens poèmes gallois, est mise dans la bouche d'un fidèle qui a pu sauver la tête de son roi mort au combat :

« Je porte une tête à mon côté,
La tête d'Urien le généreux, le chef d'armée,
Un corbeau noir est sur mon sein blanc.
Je porte une tête sur mon épaule :
Ce n'est pas une honte pour moi mais
Malheur à ma main qui a dû frapper mon seigneur.
Son beau corps tout blanc est à terre ce soir
Parmi les mottes et l'humus.
Malheur à ma main qui a dû frapper le fils de Cynfarch !

(P.K. Ford, *The Poetry of Llywarch Hen*, Berkeley, 1974, pp. 100-104)

## Vie de saint Gurthiern

Cette vie est une des plus intéressantes parmi celles des saints armoricains. Elle a été écrite au XIe siècle en com-

pilant des traditions extrêmement anciennes et inconnues par ailleurs, et son latin est entaché de tels contresens qu'il ne peut s'agir que de la traduction d'un original en vieux breton.

« L'abbé vint sur la route avec deux serfs et ils entendirent la voix d'une femme. Ils s'en approchèrent et la questionnèrent : « Femme, que t'arrive-t-il ? » Elle répondit : « Serviteur de Dieu, j'avais un fils mais voilà qu'il a été tué à la guerre. » Et lui : « Pourquoi transportes-tu sa tête ? » Elle : « Parce ce que je n'ai pas pu emporter son corps pour lui élever un monument. »

(L. Maître – P. de Berthou, *Cartulaire de l'abbaye de Quimperlé*, Rennes, 1904, p. 44)

Dans les cas où les alliés des morts ne peuvent pas sauver leurs têtes, quel sort les vainqueurs réservent-ils à leurs trophées ? Ils peuvent adopter plusieurs attitudes : en fait, les mêmes que celles que l'on rencontre dans l'Antiquité celte.

Ils peuvent tout simplement les abandonner sur place lorsqu'ils jugent que le renom des victimes ne mérite pas qu'on s'embarrasse de leurs dépouilles, ou les jeter dans une source ou un lac d'eau vive.

### *La bataille de Comar*

Eochaidh Feidleach figure dans le cycle d'Ulster comme un haut-roi d'Irlande. Lors de la guerre l'opposant à ses trois fils révoltés, ceux-ci rejettent le compromis proposé par leur père et l'un d'eux, Lothar, annonçant qu'ils livreront combat, prédit :

« Jusqu'à ce jour, le nom de cette butte était Druim Anuair. Désormais ce sera Druim Cró, « la Butte du Sang », à cause du sang qui coulera de vos corps et de vos cous, et le nom

de cette source, là-bas, sera Tiobraid na gCeann, « la Source des Têtes [Coupées] ».

(M. Dobbs, *Cath Cumair*, dans *Revue Celtique*, 1926, XLIII, pp. 277-342)

---

Comme leurs ancêtres des temps antiques, ils ont dû aussi les consacrer à leurs dieux, du moins avant leur conversion au christianisme – des crânes encloués ont été trouvés dans plusieurs souterrains cultuels de l'Irlande préchrétienne et, en Grande-Bretagne, un autre a été mis au jour dans le temple païen tardif de Cadbury (Somerset) –, voire d'une certaine façon après cette conversion même : au début du XIe siècle encore, le roi d'Écosse Malcolm II fait sceller dans le mur de l'église Saint-Mortlach à Keith (Grampian), les crânes des Danois tués par son armée. Surtout, les dépôts bien attestés des plus glorieuses têtes coupées dans un « trésor » royal aux temps irlandais préchrétiens confirment que c'était souvent la collectivité qui se réservait les avantages censément liés à leur possession. Ainsi, la résidence des rois d'Ulster s'ordonnait autour de trois bâtiments principaux correspondant en fait aux trois fonctions idéologiques indo-européennes : Craobhruadh « la Branche Rouge » pour l'exercice du pouvoir (première fonction), Téidebhreac « l'Assemblée Multicolore » ou arsenal d'armes (deuxième fonction) et Craobhdhearg « la Branche Sanglante » où étaient conservées les têtes et les dépouilles des ennemis (troisième fonction). Et la vénération particulière de la tête des défunts s'est maintenue jusque dans les croyances modernes des populations celtes, en Armorique notamment où un grand nombre d'églises de Basse-Bretagne conservaient précieusement les crânes des paroissiens morts : soit empilés, soit enchâssés dans de petites niches portant le nom du propriétaire ; soit dans le chœur, soit sur

les confessionnaux, soit encore scellés dans la maçonnerie même comme à Saint-Martin-de-Lamballe (Côtes-d'Armor).

L'usage de boire dans les crânes des ennemis est également bien attesté dans les textes mythologiques et épiques de l'Irlande. L'un d'eux mérite particulièrement de retenir l'attention car il est le seul à donner une motivation précise à cet acte et parce qu'il situe cette motivation non pas dans le registre guerrier mais dans celui de la fertilité et de la vitalité – ce qu'indiquait déjà le rapport de la Branche Sanglante d'Ulster avec la troisième fonction idéologique indo-européenne, précisément celle de la fécondité et de la vitalité.

### La réception de Conall Cearnach à Croghan et les morts tragiques d'Ailill et de Conall

Cette légende est connue par deux manuscrits du XIIIe siècle mais qui reprennent du matériel nettement plus ancien. Elle raconte comment Conall Cearnach, malade et accablé de tristesse après la mort de ses frères de pagerie Cúchulainn et Conchobhar, cherche refuge à Croghan, la capitale du Connaught ; comment il y est reçu et soigné avec honneur ; comment, enfin, la reine Meadhbh le force à assassiner son époux Ailill, parce qu'il la trompe, et enfin comment, après cela, Conall lui-même est tué par les Connachtiens.

> « Il y a une prophétie qui annonce aux Ulates que la tête coupée de Conall leur sera rendue un jour et qu'ils pourront retrouver toute leur vitalité chaque fois qu'ils s'en serviront pour boire du lait.
>
> (K. Meyer, *Goire Conaill Chernaig i crúachan ocus aided Ailella ocus Conaill Chernaig*, dans *Zeitschrift für Celtische Philologie*, 1896, I, pp. 105-106)

Il ressort en effet de ce texte que le fait de boire dans le crâne d'un guerrier renommé pour sa vigueur et sa bravoure a pour effet de transférer tout ou partie de celles-ci au buveur. De fait, la confirmation s'en trouve dans la survie de la coutume à travers tous les pays celtes.

En Galles, le crâne d'un noble tué au XIVe siècle était conservé jusqu'à il y a peu de temps à Dolgelly (Vénédotie) et y servait de coupe pour guérir les coquelucheux. Une autre coupe crânienne était conservée à Ffynon Llandyfaen (Démétie) et, à Ffynon Deilo (Démétie), c'était le crâne de saint Teilo qui servait de coupe. On raconte qu'en 1840, un petit tuberculeux était venu là du Glamorgan pour boire l'eau de la source miraculeuse ; il n'en avait ressenti aucun bien mais, lorsque son père avait appris qu'il n'avait pas utilisé le crâne de Teilo pour boire, il lui avait fait refaire tout le voyage, accomplir tout le rite et ainsi cette fois, repartir guéri.

Sous sa forme la plus reconnue, la coutume prétend que boire dans le crâne d'un suicidé constitue un remède souverain contre l'épilepsie. En Écosse notamment, de nombreux témoignages attestent de pareilles « cures » jusqu'en plein XXe siècle.

Il ne fait dès lors guère de doute que la vertu attribuée aux crânes des guerriers morts au combat, des martyrs ou des suicidés est attachée au fait que tous ceux-là sont morts avant d'avoir épuisé leur potentiel vital et donc qu'ils gardent une parcelle transmissible de cette énergie, ce que les autres morts n'auraient plus.

Apparemment, les Celtes étaient persuadés que le crâne était réellement imprégné d'énergie vitale : dans de nombreux cas, au lieu de boire simplement de l'eau de source ou du lait dans le crâne, on préférait s'assurer une véritable décoction en râpant dans le liquide un peu d'os crânien. En 1890, une femme de Ruabon (Clwyd) fut condamnée au tribunal pour avoir tenté

d'acheter à un fossoyeur un fragment de crâne qui devait servir à guérir sa fillette de ses convulsions. En Irlande, d'autres préféraient la « mousse des pendus », une petite plante qui poussait, paraît-il, sur le crâne des suppliciés : sans doute y voyait-on le produit matériel des résidus vitaux contenus dans le crâne.

Un récit irlandais porte même à penser que l'os crânien n'était pas lui-même le siège de l'énergie vitale et qu'il n'en contenait des parcelles transmissibles que parce qu'il s'en était lui-même imprégné au contact du véritable réservoir d'énergie vitale : le cerveau.

Cette histoire débute lorsque le héros ulate Conall Cearnach tue un célèbre guerrier connachtien, Measgheaghra. Comme son écuyer s'avoue incapable d'emporter toute la tête, Conall lui donne l'ordre de l'ouvrir, d'en extraire le cerveau et de le mêler à de la craie pour en faire une sorte de balle. Cette balle est ensuite enfermée, comme toutes les têtes-trophées d'Ulster, dans la Branche Sanglante au sein de la résidence royale.

Voilà qui démontre bien que la part la plus importante n'est pas le visage ni le crâne mais le cerveau. Et cette importante déduction est confirmée par la suite de l'histoire.

La balle faite du cerveau de Measgheaghra est un jour volée par un ennemi des Ulates, Ceat mac Maghach, qui s'en sert ensuite comme balle de fronde contre leur roi Conchobhar : lancée par lui, elle s'enfonce dans son crâne et le blesse grièvement. Les médecins donnent alors à Conchobhar le choix entre retirer le projectile et causer sa mort immédiate, ou le laisser en place mais lui interdire toute colère, toute chevauchée, toute course et toute relation sexuelle. Le roi choisit bien sûr la seconde solution et il vit encore sept ans ainsi jusqu'à ce qu'une violente colère l'échauffe et lui fasse éclater le crâne.

Au contraire des malades guéris par un supplément de vitalité emprunté aux parcelles cervicales imprégnées dans un crâne, le roi d'Ulster meurt donc, lui, d'un excès de puissance vitale : lorsqu'il se laisse aller à déchaîner toute la sienne, l'addition de celle-ci et de celle du cerveau de Measgheaghra provoque une « surchauffe » fatale.

Les indices ainsi rassemblés déterminent donc deux composantes importantes des motivations des chasseurs de têtes celtes : d'une part la recherche toute profane de la gloire militaire, d'autre part la croyance que la tête d'un ennemi tué au combat – et plus encore celles des guerriers les plus prestigieux, ceux dont les forces vitales sont renommées les plus grandes – conservait une part transmissible de son énergie vitale non entièrement consumée comme elle l'aurait été s'il était mort de vieillesse ou de maladie.

Remarquablement, la collation des attitudes des autres peuples chasseurs de têtes livre un résultat parfaitement cohérent. Tous, depuis les temps les plus anciens jusqu'aux derniers pratiquants récents et d'un bout du monde à l'autre, laissent entrevoir la même motivation : les têtes coupées servent à augmenter les forces vitales – et singulièrement les pouvoirs géniteurs. Il est à noter également que ce n'est pas l'exploit guerrier qui assure le profit, mais la détention et l'usage que le trophée permet.

### Une banque de têtes !

Parmi cent exemples, le plus étonnant, mais aussi l'un des plus significatifs, est celui des Malais de Sarawak qui, traditionnellement, devaient disposer d'une tête coupée pour pouvoir se marier. Au XIXe siècle, le « rajah blanc » Charles Brooke, régnant sur ce pays, en fut réduit, pour mettre fin à la chasse aux têtes endémiques qui sévissait, à faire confisquer par son armée le plus grand nombre possible de têtes

coupées et à les entreposer dans un magasin d'État chargé de les prêter à tout citoyen qui en faisait le demande !

Enfin, tous les chasseurs de têtes qui dévoilent leur motivation précisent qu'elle est liée à la présence d'une âme immortelle dans la tête des hommes… et qu'ils ne coupent pas les têtes des femmes, mais leurs seins, parce que celles-ci n'auraient pas en elles cette âme immortelle.

Tout cela se comprend quand on découvre que – très logiquement d'ailleurs –, la plupart des peuples « archaïques » croient que l'être humain a deux âmes.

La première (le *thymus* des Grecs anciens) est la conscience. Elle est généralement située dans le tronc : nous en gardons le souvenir quand nous situons encore l'amour dans le cœur, le courage dans l'estomac ou les tripes, etc. Évidemment présente aussi bien dans un sexe que dans l'autre, elle est mortelle ou, au mieux, promise à une survie dans un au-delà plus ou moins infernal ou paradisiaque.

L'autre (la *psyché* des anciens Grecs) est la vie elle-même, « immortelle » – entendons jusqu'à la fin de notre monde – en ce sens qu'elle se transmet continûment de génération en génération. Même le plus sceptique des incrédules doit bien admettre que c'est vrai et qu'il a en lui cette « âme », reçue de ses parents et de leurs ancêtres depuis la toute première cellule vivante qui est apparue sur terre, et que l'âme-vie de cette cellule primordiale sera préservée, transmise de génération en génération par toutes les espèces vivantes, jusqu'à ce qu'un jour meure la toute dernière vie issue d'elle.

Pour les humains, le mécanisme de perpétuation de cette âme-vie d'une génération à une autre était facilement observa-

ble : l'homme éjacule un liquide laiteux et gluant – son sperme – dans le sein de la femme et celle-ci mène ensuite cette semence à maturation pour donner le jour à un bébé.

Ce qui était beaucoup moins apparent, c'était l'origine de ce sperme. Nous savons qu'il est produit par les testicules mais cela n'a rien d'immédiatement évident. Pour un esprit préscientifique, ce liquide de vie devait donc provenir d'ailleurs. Et où l'être humain possède-t-il une masse de matière molle et blanchâtre comme le sperme ? Dans sa tête, bien sûr, pleine de matière cervicale. Et comment cette matière peut-elle atteindre l'organe génital pour en émaner ? Mais par ce canal plein lui aussi de matière molle et blanchâtre (la moelle épinière) et qui va de la tête au bassin : la colonne vertébrale !

En témoignent cent légendes qui, dans les traditions celtes ou d'un bout du monde à l'autre, exposent que tel héros est capable, après avoir été décapité, de remettre sa tête sur ses épaules et de rester ainsi parfaitement vivant, si ce n'est qu'on peut l'en empêcher de diverses manières : en laissant le fer d'une arme sur son cou coupé jusqu'à « geler » la moelle épinière, en fracassant la tête coupée, etc.

Ces conceptions expliquent l'équivalence générale dans le monde ancien entre la tête et l'âme immortelle : tout comme dans les contes celtes les fantômes sont souvent représentés par des têtes sans corps, pour Homère les âmes dans l'Hadès sont « les têtes sans passion des morts »… Elles expliquent aussi la relation constante entre la tête (et le cerveau) et la procréation : Athéna naît du cerveau de Zeus et Hermès le psychopompe – c'est-à-dire celui qui fait passer de l'être à la virtualité et vice versa – n'est représenté que par une tête et un phallus : le réservoir et l'organe du passage. On peut rappeler d'ailleurs que notre mot « cerveau » est lui-même formé étymologiquement sur le verbe latin *cereo*, *creo*, « engendrer ».

Ainsi trouvent leur raison d'être la piété filiale, le culte des ancêtres et même la métempsycose défendue par les pythagoriciens. Lorsque ces derniers affirment que le sperme est une goutte de cerveau contenant en elle une vapeur chaude capable de devenir l'âme et la conscience d'un fils, ils rejoignent d'autres théories métempsychiques indo-européennes dont les plus connues sont celles de l'Inde : pour les Indiens en effet, le sperme – ou la moelle épinière qui en est équivalente – est consubstantiel de l'homme et le père se transmet par lui dans l'embryon de sorte qu'il renaît comme son propre fils.

Et pour en revenir aux Celtes, n'est-il pas significatif qu'ils aient été crédités eux aussi de doctrines métempsychiques proches de celles des pythagoriciens ?

### César, La Guerre des Gaules

« Le point le plus important de l'enseignement des druides est que les âmes ne meurent pas et que, après le décès, elles passent du corps du défunt dans un autre corps.

(L.A. Constans, *César. Guerre des Gaules*, Paris, 1926, p. 187)

### Diodore de Sicile, Bibliothèque historique

« Les Celtes partagent les croyances de Pythagore : pour eux, les âmes (psychés) sont immortelles et, après un certain nombre d'années, elles connaissent une nouvelle vie en s'incarnant dans un nouveau corps.

(C.F. Oldfather et al., *Diodorus Siculus*, Londres, 1933-1967, III p. 170)

En fait, pour les simples mortels, tous les témoignages s'accordent à attribuer une survie de leur conscience individuelle dans

un ou plusieurs au-delà, tandis que leur âme immortelle – leur étincelle de vie – se transmet sans interruption tant qu'ils ont une descendance génétique.

Le plus bel indice d'une localisation de l'âme dans la tête chez les Celtes est sans doute la tradition du *mell benniget* ou « maillet béni ».

En Armorique, jusqu'en des temps tout récents, la tradition voulait que les parents d'un moribond eussent pour devoir de faciliter son passage de vie à trépas en imposant sur son front une massue sacrée appelée *mell benniget*. C'était, d'après les exemplaires conservés ou dont le souvenir s'est gardé, une masse de pierre remisée soit dans la chapelle du village, soit dans un arbre creux. Cette massue de la bonne mort n'est pas propre à l'Armorique. Déjà en Gaule, un maillet servait à achever les gladiateurs mourants :

### Tertullien, Aux nations

Au début du IIIe siècle, ce docteur de l'Église dénonce les jeux du cirque et signale en passant que, en Gaule, des employés déguisés en dieux s'occupent des gladiateurs morts ou mourants.

> « Nous avons aussi ri de voir les dieux tournés en dérision dans les jeux de l'arène, quand Dispater, le frère de Jupiter, armé de son maillet, achève les gladiateurs à l'agonie et quand Mercure, affublé de petites ailes sur sa tête chauve, éprouve au cautère d'un caducée ardent les corps pour voir s'ils simulent la mort ou s'ils sont vraiment morts.
>
> (A. Schneider, *Le Premier Livre* ad nationes *de Tertullien*, Rome, 1968, p. 90)

En Irlande, la cervelle de Measgheaghra, mêlée de craie, a été conservée et a été tenue, jusqu'à l'époque chrétienne, pour

un gage de paradis si elle était appliquée sur le front d'un agonisant ; en Angleterre, un témoignage du XVIIe siècle signale encore l'usage d'un *holy mawle*, « maillet béni », par les fils qui voulaient achever un père devenant trop vieux… Inversement, une tradition prétend que, à défaut de *mell benniget*, le parrain d'un nouveau-né devait cogner la tête de son filleul contre le bénitier de l'église « pour s'assurer qu'il méritait bien de vivre »…

Le *mell benniget* est, en Armorique, l'arme de l'Ankou, c'est-à-dire de la Mort (vue ici comme un personnage masculin). Bien que l'influence étrangère lui attribue parfois la faux ou la pique, ce ne sont là que des déformations tardives et les plus anciens témoignages indiquent bien que son arme canonique était la massue ou le maillet.

### Le mistère de sainte Nonne

Dans ce mistère du XVIe siècle, de facture encore très archaïque, l'Ankou – la Mort – décrit son office, prévu pour tous les humains :

> « C'est sur l'ordre de Dieu, le vrai roi du Ciel,
> Que je les assomme avec ma massue.
> Ici-bas, ne te fie pas à demain
> Car quand je parcours la terre, je suis sans pitié
> Et je sais comment tuer avec mon gourdin.

(Y. Le Berre, *Buez santez Nonn hac hez map Deuy, adskrivet diwar an destenn a orin ha troet e galleg*, dans Y. Le Berre et al., *Buez santez Nonn*, Trélévénez, 1999, pp. 192-193)

Or l'Ankou, comme son maillet, est une figure pancelte : il se retrouve sous le même nom Anghau au pays de Galles et Ancow en Cornouailles. Tout indique donc qu'il se pose en héritier direct du dieu gaulois au maillet Sucellos et en cousin tout aussi direct

du dieu irlandais Eochaidh Ollathair, maître d'une massue dont un bout tue les vivants et l'autre rend la vie aux morts, arme qui symbolise à l'évidence le pouvoir de ce dieu d'assurer les passages d'un état à un autre : de la vie au non-être et du non-être à l'existence. C'est d'ailleurs aussi le rôle du maillet de l'Ankou : non seulement il assure le bon passage des mourants au trépas, mais il intervient aussi à la naissance pour assurer une bonne venue des nouveau-nés. La coutume écossaise de guérir les malades en les baignant dans une eau où a été immergé le « maillet béni » de saint Fillan constitue certainement un rite analogue : le maillet cette fois ne donne pas la vie mais il restaure la santé en rechargeant la vitalité défaillante des malades. L'action du maillet sacré apparaît donc de frayer un passage à l'âme vers ou hors de son siège, la tête ou, plus exactement, le cerveau.

La localisation dans le cerveau est attestée, par exemple, par le récit du meurtre de Miach : le dieu-médecin irlandais Dianchéacht est jaloux de son fils Miach qui l'a surpassé dans son art ; il lui porte un coup de glaive qui arrache le cuir chevelu, puis un deuxième qui touche l'os du crâne, un troisième qui atteint la dure-mère ; chaque fois, Miach peut guérir sa blessure, mais un dernier coup atteint le cerveau et cette fois, il meurt irrémédiablement.

La présence de l'âme vitale dans la moelle épinière est également bien établie. C'est ce que démontre par exemple le thème mythique récurrent de la guérison des blessés par leur immersion dans un bain de moelle, encore une fois afin de recharger leur vitalité défaillante.

Inversement, une rupture de la substance médullaire est aussi irrémédiable qu'une atteinte à la dure-mère : lors de la deuxième bataille de Moytirra, le dieu Dianchéacht annonce qu'il pourra ressusciter tous les guerriers, pour autant qu'ils n'aient pas eu la tête coupée, ni le cerveau ou la moelle épinière tranchés.

Il n'y a pas, par contre, de preuve textuelle de la croyance des Celtes en la présence de l'âme vitale dans le sperme. Il serait certes alléchant de rapprocher la coutume observée chez de nombreux chasseurs de têtes exotiques de faire mûrir la virilité de leurs adolescents en leur imposant de rester un certain temps assis avec une tête coupée au contact de leurs organes génitaux et l'attitude des statues de dieux (ou héros ou princes humains ?) assises en tailleur avec des têtes coupées devant leur bas-ventre. Il semble en effet que ces personnages étaient originellement ithyphalliques et l'association des trophées crâniens et du phallus attesterait ainsi la croyance en une possibilité de transfert de puissance des uns à l'autre. Par ailleurs, les Celtes chasseurs de têtes ont laissé de nombreuses preuves qu'ils associaient la tête au phallus. Tout comme chez de nombreux autres peuples, les piliers de pierre qu'ils utilisent fréquemment aussi comme supports pour leurs trophées crâniens sont incontestablement phalliques.

Si pour la présence de l'âme dans le sperme, il faut se contenter de preuves indirectes, il est bien plus aisé de démontrer que cette âme était conçue comme une chaleur vitale, comme une étincelle de vie brûlante et ignée : c'est parce que la tête est le réservoir d'une telle âme que, dans l'épopée irlandaise, les gouttes découlant d'une tête coupée sont fréquemment brûlantes au point de faire fondre la pierre, et la coutume de représenter, pendant la nuit des calendes d'hiver (Samhain, Halloween…) les revenants par des betteraves ou des citrouilles évidées dans lesquelles on a allumé un feu en est encore une trace évidente (et même très à la mode aujourd'hui)…

## LES ÂMES ET LE STATUT DE LA FEMME

Comme tous les êtres humains, la femme était réputée avoir deux âmes : la conscience bien sûr et aussi l'étincelle vitale issue comme celle des hommes, de la première vie originelle dans le monde.

Hélas pour elle, la logique préscientifique des temps archaïques lui prêtait un tout autre rôle qu'à l'homme dans le processus de la génération. Non seulement, le « sperme féminin » de son ovulation n'apparaissait pas comme celui qu'éjacule le mâle – ce n'est qu'à partir du XVIIIe siècle que la reconnaissance de l'ovulation a été acceptée par l'opinion commune! – mais, en outre, le grand principe de la correspondance des microcosmes imposait que ce rôle différent lui revînt.

À l'image du cycle végétal, le rôle du mâle était de produire la semence et celui de la femelle de recevoir celle-ci dans son sein et de la conduire à maturation, l'un et l'autre rôle étant d'ailleurs également indispensables : une semence, aussi bien humaine que végétale, ne peut pas donner la vie hors du sein du sol ou de l'utérus de la mère.

Mais si la femme n'émet pas la semence dont germera la descendance, que donne sa part de « vie transmissible » cervicale ? Où émanera-t-elle pour remplir sa part dans l'œuvre de génération ? Il n'est évidemment pas difficile de voir que la femme aussi émet une substance blanchâtre et gluante, proche par sa texture et sa chaleur de la matière cervicale et du sperme mâle : le lait maternel qui sort de ses seins.

Voilà pourquoi la mastectomie ou mutilation des seins de la femme correspond à la décapitation (ou à la castration) de l'homme : toutes deux coupent l'émission du liquide de vie propre à assurer la perpétuation de la lignée et du groupe humain ennemi.

Mais dès lors aussi, si l'âme-vitalité de la femme a été reçue par transmission génétique depuis les origines comme celle de l'homme, elle ne se prolonge pas dans les générations suivantes. Seule la vitalité du père survit dans celles-ci, tout comme le sol

de la terre ne se perpétue pas dans les nouvelles plantes qu'il a nourries. L'âme de la femme n'est donc pas immortelle comme celle de l'homme…

Voilà pourquoi l'Église catholique mit si longtemps à admettre pour sûr que la femme avait la (ou les) même(s) âme(s) immortelle(s) que l'homme. Voilà pourquoi jusqu'à aujourd'hui, il est presque toujours considéré comme « normal » que les enfants reçoivent et transmettent le patronyme du père…

Cette conviction que tous les parents agnatiques participent de la même âme ancestrale mais que seuls les hommes peuvent la perpétuer concrètement explique le statut officiellement « inférieur » des femmes dans la société celte traditionnelle.

Il est vrai que le monde celte ancien s'est toujours montré – comme d'ailleurs tous ceux qui lui sont comparables – extrêmement sexiste, mais il s'avère remarquable que, dans les faits, il se soit généralement comporté d'une manière plutôt sympathique : ses convictions – logiquement irréfutables selon les connaissances de l'époque – lui imposaient de croire que la femme était inférieure à l'homme et devait être traitée comme telle, mais tout indique qu'il a moins ressenti cela comme un privilège avantageux pour les mâles que comme une nécessité peu agréable et qu'il a essayé de contourner autant que possible !

Pour le comprendre, il faut d'abord rappeler que, en vertu de la conviction que tous les membres d'une famille ou d'un clan agnatiques partagent la même identité génétique, le droit celte ancien ne connaît que ces collectivités agnatiques, partageant une responsabilité civile et pénale solidaire et une propriété collective des biens « immobiliers » (terres et bétail). Le droit individuel n'existe qu'au sein du clan et à sa discrétion. Hors cela, les contrats, quels qu'ils soient, n'engagent que les collectivités et ils sont convenus,

au nom des collectivités, par leurs chefs respectifs (qui ne sont pas les propriétaires des biens et des membres mais les gestionnaires qui les gouvernent).

Comme une femme ne peut pas, sous peine d'inceste, épouser un parent, elle ne perpétuera jamais sa propre famille. Elle est normalement destinée à jouer son rôle de mère pour perpétuer la lignée d'une autre. On comprend donc pourquoi une femme ne peut pas représenter sa collectivité familiale, pas plus qu'elle ne peut hériter des droits ni du patrimoine « immobilier » collectif de celle-ci. Ce n'est que lorsqu'il ne reste plus en vie aucun mâle qu'une fille – ce que l'on appelle l'épiclère – peut recueillir l'héritage de sa collectivité agnatique et seulement pour le transmettre alors au clan de son époux.

Si la propriété immobilière reste patrimoine indivis de la collectivité agnatique et si la femme mariée, donc intégrée à une autre collectivité, n'a aucune part à l'héritage mobilier de sa famille paternelle, la fille célibataire reçoit une part égale à celle de ses frères dans l'héritage mobilier.

Le mariage étant considéré comme le destin normal de la femme, c'est surtout dans son droit matrimonial que le monde celte ancien a déployé son génie pour protéger ses mères, ses sœurs et ses filles.

Le mariage légitime est toujours monogame, sauf dans le cas où une maladie grave met l'épouse en danger de mort : l'homme a alors le droit de se remarier légitimement et, si plus tard la première épouse guérit contre toute attente, le mari peut alors soit garder exceptionnellement deux épouses légitimes, soit accorder un digne divorce à la première.

Supériorité du mâle admise, l'homme, lui, a le droit de s'entourer d'autant de concubines qu'il lui plaît, pour autant qu'il puisse

les entretenir, mais la loi corrige hypocritement ce privilège en autorisant à la juste jalousie de la femme le droit de battre ces concubines jusqu'au sang aussi souvent qu'elle en a envie... Ce qui a certainement souvent freiné les vocations et limité les cas!

La forme normale du mariage est l'union de deux époux de même rang et de même fortune, selon des clauses financières bien précises que, par exemple, le plus ancien droit gallois énonce plaisamment :

> « La vie d'une fille passe par trois moments de honte. Le premier survient quand son père lui annonce qu'il l'a donnée à un époux, le deuxième quand elle doit entrer pour la première fois dans le lit de cet époux, le troisième quand elle en sort pour la première fois et qu'elle doit affronter le regard des gens. Pour compenser le premier moment de honte, son père doit recevoir son « prix d'achat » ; pour compenser le deuxième, la fille doit recevoir un douaire ; pour compenser le troisième, son époux reçoit sa dot.
>
> (H. d'Arbois de Jubainville, *La Famille celtique*, Paris, 1906, pp.131-132)

Comprenons qu'au moment des fiançailles le promis donne au chef de famille de la promise une compensation pour la perte théorique qu'entraîne le départ de cette dernière puisqu'elle ne travaillera plus au bénéfice de sa famille paternelle mais désormais au bénéfice de celle de son époux; qu'au moment du mariage, l'époux garantit un douaire à son épouse; qu'après la consommation des noces, le père de la mariée offre la dot.

Tant que le mariage dure, l'époux gère tous ses biens et ceux de son épouse, y compris dot et douaire, mais si l'union vient à se rompre, dot et douaire doivent être rendus à la femme, de sorte que ce système assure une remarquable protection à cette dernière car cette obligation est d'une part un solide argument en

faveur de la fidélité du mari et de la stabilité du ménage, d'autre part elle assure la survie de l'épouse en cas de répudiation ou lui permet elle-même de casser son mariage si elle se découvre des raisons de le faire…

Car le divorce était facile et pouvait être acquis soit par consentement mutuel, soit par volonté unilatérale de l'un ou l'autre époux, reconnue après un certain délai d'absence.

Il faut enfin noter que, même si la femme a toujours été légalement inférieure et dépendante de l'autorité d'un homme, l'histoire (Boudicca) et même le mythe (Meadhbh) ne manquent pas d'exemples de femmes auxquelles leur forte personnalité a assuré l'autorité de fait…

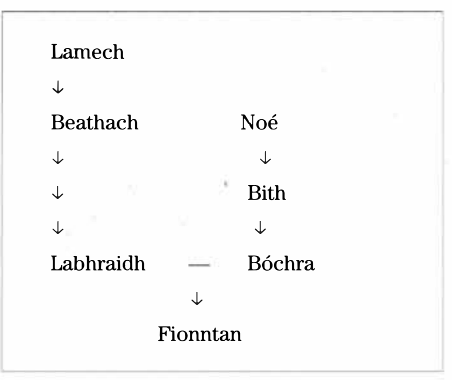
## L'ÂME DU MONDE OU LES ÉTATS MULTIPLES DE L'ÊTRE

Le concept d'une âme vitale commune transmise par les mâles depuis les origines semble bien n'avoir pas été limité aux lignages, clans ou nations, mais étendu à toute l'espèce humaine et même, au-delà, à toutes les formes de l'être.

En témoigne vraisemblablement le mythe, récurrent dans toutes les traditions celtes, d'une figure primordiale mourant et renaissant sans cesse sous une infinité de formes, tant humaines qu'autres, et destinée à se perpétuer ainsi jusqu'à la fin des temps.

Dans la tradition irlandaise, cette figure a pour première identité Fionntan, autrement dit « le Feu Brillant » qu'on comprend être celui des étincelles de vie et de la chaleur vitale.

Bien que primordiale, la généalogie qu'on lui prête présente le double avantage de permettre son intégration dans la pseudo-histoire biblique et de servir à sa définition métaphysique :




Les flèches verticales indiquent une filiation.

La ligne horizontale indique un mariage.

Antédiluvien (primordial, antérieur à la naissance de notre éon), Fionntan a d'une part été rattaché à la famille de Noé par la volonté de compatibilité avec la pseudo-histoire biblique. Hors de cette dernière, il est d'autre part présenté comme le fils de Labhraidh, « le Parleur » (c'est-à-dire le maître de la parole créatrice), et le petit-fils de Beathach, « le Vivant » (à comprendre comme le concepteur premier de la vie), en lignée paternelle, comme issu de Bóchra, « l'Océan (primordial) », elle-même née de Bith, « le Monde », en lignée utérine.

Dans un dialogue avec le mythique aigle d'Achill (l'une des îles au couchant de l'Irlande), il affirme lui-même être antérieur au Déluge (ici à sens interéonique), puis être passé par diverses incarnations animales en commençant par celle du Saumon de Science, le grand saumon primordial détenteur de toute la science des dieux.

### Dis-nous, oiseau d'Achill

Ce dialogue entre Fionntan et l'aigle d'Achill constitue l'un des textes les plus importants sur la mythologie préchrétienne irlandaise, même s'il est d'époque chrétienne et vaguement coloré d'orthodoxie biblique. Il n'est conservé que par un manuscrit du XVIe siècle mais est incontestablement beaucoup plus ancien.

« Avant le noir Déluge, j'ai vécu
Quinze années.
Après le Déluge, Dieu m'a donné
Cinq mille cinq cents ans
[...]
Après la pluie noire du Déluge,
Le Seigneur, à mon grand dam,
M'a transformé en saumon.
[...]
Un aigle vint alors de la froide Achill
Au-dessus de l'estuaire d'Assaroe.
Je ne le cache pas, quoique ce soit un mystère,
Il m'enleva l'un de mes yeux.
Le Borgne d'Assaroe : tel est le surnom qui s'attache à moi
Depuis cette nuit cruelle
Où j'ai perdu mon œil.
[...]
Pendant cinq cents ans, j'ai été ainsi le Borgne :
Un grand saumon pesant
Dans les lacs et les rivières
et dans la mer claire et riche.
Pendant cinquante ans, j'ai [ensuite] été un aigle.
Peu d'oiseaux me valaient.
Pendant cent ans, avec bonheur,
J'ai été un faucon à l'œil bleu
Jusqu'à ce que Dieu jugeât le temps venu
De me rendre ma propre forme.
Qu'eussé-je pu connaître de mieux ?
Mais me voilà vieux désormais.
Depuis le temps de Sláinghe mac Dealla, [qui fut]
Le premier roi d'Irlande qui offrit un banquet [public],
Jusqu'à celui de Laoghaire mac Néill
Et de Patrice, [le saint] à la plume aisée,
C'est moi qui ai été le bon juge suprême
De tous les rois qui ont régné en Irlande...

(K. Meyer, *The Colloquy between Fintan and the Hawk of Achill*, dans O. Bergin et al., *Anecdota from Irish Manuscripts*, Halle, 1907-1913, I, pp. 24-39)

Tout indique aussi que c'est lui qui s'incarne, « mille deux cents ans après le Déluge » en un nouveau grand sage omniscient et passant par toutes sortes de formes animales – cerf, sanglier, faucon, saumon... – entre ses (re)naissances sous forme humaine, dont la plus fameuse après avoir été mangé par la reine d'Ulster.

### *L'histoire de Tuán mac Cairill*

Ce récit, datable dans son état du IXe siècle, est connu par plusieurs manuscrits du XIIe au XIVe siècle. Il est censé être conté par Tuán lui-même, qui aurait été l'un des membres de la deuxième invasion de l'Irlande, menée par son oncle Parthalán « mille deux cents ans après le Déluge », et en aurait été le seul survivant.

> « Une épidémie se déclara qui, en une semaine, les fit tous mourir à l'exception d'un seul homme, car dans un tel cas il y a toujours un survivant pour en faire le récit. Je suis ce survivant [...]. J'ai erré de colline en colline et de rocher en rocher en me cachant des loups [...]. À la fin, le grand âge m'accabla. J'ai vécu alors dans les rochers et la nature, presque incapable de bouger [...]. Neimheadh mac Aghnamháin, un frère de mon père, s'empara alors de l'Irlande. Je l'ai vu avec son clan, depuis les rochers dans lesquels je me cachais. J'avais les cheveux et les ongles longs, j'étais décrépit, gris, nu, misérable et malheureux. Une nuit, pendant mon sommeil, je me changeai en un faon et sous cette forme, j'ai retrouvé ma jeunesse et ma joie de vivre.
> Je devins ainsi le roi des cerfs d'Irlande [...]. Une grande harde me suivait partout et c'est ainsi que j'ai vécu à l'époque de Neimheadh. Après quoi, tout son clan périt, lui aussi. Le grand âge et la faiblesse m'accablèrent alors et je m'enfuis, loin des hommes et des loups. Un jour, je m'en souviens, j'étais à l'entrée de ma caverne et je sentis que je me métamorphosais : j'ai pris la forme d'un sanglier [...]. Je me retrouvai jeune et joyeux. J'étais le roi des hardes de sangliers d'Irlande et je fis à nouveau tout le tour de mon domaine, jusqu'à l'endroit en Ulster où je me retirais quand je devenais

vieux et décati, car c'est toujours là que je me transformais et c'est pour cela que j'y allais chaque fois pour attendre ma régénération.

Seimion mac Stairiaid s'empara ensuite de cette île [...]. L'âge et la décrépitude m'accablèrent. Mon esprit était las, je n'arrivais plus à faire tout ce que j'avais l'habitude de faire, je restais seul dans des grottes, au milieu de la nature sauvage. Je me rendis donc au lieu habituel. Je conservais la mémoire de toutes les formes que j'avais revêtues jusque-là et je jeûnai trois jours, comme chaque fois, jusqu'au bout de mes forces. Je me transformai alors en un grand rapace : j'avais à nouveau le cœur dispos, plein de vie et de gaîté et je me mis à survoler toute l'Irlande [...].

Beathach mac Iarbhuiléill conquit cette île aux dépens de ceux qui l'occupaient. C'est de lui que descendent les Tuatha Dé Danann, dont même les savants ignorent l'origine [...]. J'ai vécu longtemps sous cette forme de rapace et j'ai survécu à tous ceux qui ont conquis l'Irlande. Le clan de Míl prit cette île aux Tuatha Dé Danann. J'étais encore sous la forme d'un rapace et je vivais dans le creux d'un arbre au-dessus d'une rivière mais je devins si las que je ne pouvais plus voler.

Je jeûnai cette fois pendant neuf jours et me métamorphosai en tacon. Dieu me mit dans la rivière et je m'y sentis bien. J'étais vigoureux et bien nourri. Je nageais si bien que je pouvais échapper à tous les dangers et à tous les pièges : la main du pêcheur, les serres du faucon, les foënes [...]. Je porte encore les cicatrices qu'ils ont tous laissées sur mon corps.

Quand Dieu décida que le temps en était venu, le pêcheur de Caireall, le roi d'Ulster, me prit et m'apporta à la reine, qui désirait manger du poisson. Je me souviens qu'il me mit sur le feu et me fit griller. La reine me mangea, elle seule, et je passai dans son sein. Je me souviens du temps que j'y suis resté, de tout ce qui s'est dit alors devant elle dans le manoir, de tout ce qui se passait en Irlande à cette époque. [Quand elle me mit au monde], ce fut comme ce devin [omniscient que je suis maintenant] et on me nomma Tuán mac Cairill.

(J. Carey, *Scél Tuáin meic Cairil*, dans *Ériu*, 1984, XXXV, pp. 93-111)

S'il subsiste des textes qui affirment expressément que Tuán est une réincarnation de Fionntan, plusieurs figures mythiques en sont vraisemblablement d'autres, même si ce n'est pas explicitement reconnu : Amhairghin Glúngheal, le druide des Milésiens, Mongán Fionn, réputé fils du dieu Manannán et réincarnation du grand Fionn mac Cumhaill dont les débuts, rappelés ci-après, sont également significatifs…

### Le livre des conquêtes de l'Irlande

Amhairghin Glúngheal est présenté comme l'un des fils de Golamh Míl et, parmi eux, le druide qui guide les Milésiens lorsqu'ils viennent prendre possession de l'Irlande après l'achèvement de la sociogonie. Il se présente dans un poème comme l'une des incarnations de l'âme-vie primordiale du monde, donc comme l'un des avatars de Fionntan. On peut aussi se demander si le rapprochement entre son surnom Glúngheal, « Genou Brillant », et le nom du Gallois Taliesin, « Front Brillant », est aussi trivial qu'il pourrait sembler l'être…

« Je suis le vent soufflant sur la mer,
Je suis la vague de l'océan,
Je suis le bruit des flots,
Je suis le taureau des sept batailles,
Je suis l'aigle sur la falaise,
Je suis la goutte de rosée,
Je suis la plus belle des fleurs,
Je suis le sanglier de la prophétie,
Je suis le saumon dans le lac,
Je suis le lac dans la plaine,
Je suis l'excellence de l'homme,
Je suis l'éminence de l'art,
Je suis la pointe des armes,
Je suis le dieu qui engendre le feu [de vie] dans la tête.

(R.A.S. MacAlister, *Lebor gabhála Érenn*, Dublin, 1938-1956, V, pp. 32, 58, 74)

### La navigation de Bran

Prophétisant la naissance de son fils Mongán sous les traits du prince ulate historique Mongán Fionn mac Fiachna, le dieu Manannán le décrit comme suit :

> « Il révélera des secrets, un flot de science
> Au monde, sans crainte.
> Il prendra la forme de tous les animaux
> Dans la mer verte et sur la terre.
> Il sera un dragon devant les troupes de la nuit.
> Il sera un loup dans toutes les forêts.
> Il sera un cerf aux bois argentés
> Dans la campagne que parcourent les chars.
> Il sera un saumon au dos tacheté dans un grand lac.
> Il sera un phoque. Il sera un beau cygne blanc.
> Il tiendra tout au long d'un siècle,
> Pendant cent ans la haute-royauté d'Irlande...
>
> (S. Mac Mathuna, *Immram Brain*, Tübingen, 1985, pp. 54-55)

Fionn acquiert en effet son surnom si proche du nom de Fionntan et la même omniscience que celui-là à l'issue d'une aventure célèbre (voir p. 114) au terme de laquelle le druide Finnéigeas, involontairement floué par Fionn, soit, selon les versions, ravale sportivement sa déception, soit poursuit vainement Fionn de sa rancœur meurtrière.

Les meilleurs parallèles aux figures irlandaises de Fionntan et de ses analogues se trouvent dans la tradition galloise et la figure, vraisemblablement unique sous divers noms et diverses formes, de Merlin.

Son histoire commence sous celle de Gwion Bach, « le petit Gwion ». Elle énonce que la magicienne Cyrridwen a mis au monde d'une part la plus belle fille de toute la Grande-Bretagne, Crairfyw, mais d'autre part aussi le garçonnet le plus laid au monde, Morfrân.

Celui-ci est si repoussant qu'elle estime nécessaire de racheter sa disgrâce en lui assurant l'inspiration poétique et la connaissance suprême. Grâce à sa magie, elle prépare donc un bouillon merveilleux : à condition de ne pas interrompre son ébullition pendant un an et un jour, il concentrera la quintessence du savoir absolu. Et pour assurer le respect de la condition, elle charge un aveugle, Dallmor Dallmaen, d'entretenir le feu sous le chaudron qui contient le bouillon, et un page, Gwion Bach, de remuer régulièrement le contenu. Mais elle leur en abandonne tout le souci et, en son absence, peu avant le terme d'un an et un jour, voilà que trois gouttes brûlantes jaillissent du bouillon et viennent éclabousser le pouce de Gwion. En un réflexe naturel, il le porte aussitôt à sa bouche pour en apaiser la douleur… et il obtient pour lui la science absolue car ce sont précisément ces gouttes-là qui l'ont concentrée. Sa première révélation est, heureusement, celle du sort que Cyrridwen lui réservera si elle le prend, et il s'enfuit à toutes jambes. Quant au chaudron, il se brise car, hormis les trois gouttes merveilleuses, le reste du bouillon constitue un poison si violent qu'il n'y peut résister. Arrivant alors pour recueillir le fruit de sa préparation, Cyrridwen enrage d'en être flouée et se lance à la poursuite du page. Celui-ci se métamorphose en toutes sortes d'animaux mais ne peut empêcher finalement Cyrridwen de le dévorer… pour s'en trouver enceinte.

### *Llywelyn Siôn, L'Histoire de Taliesin*

Bien que ne datant que du XVI^e siècle, ce texte constitue l'exposé le plus complet de l'histoire de Taliesin-Merlin et sa fiabilité est largement garantie par divers témoignages beaucoup plus anciens. On remarquera aussi que l'épisode de la poursuite a clairement inspiré la cocasse séquence du combat entre Merlin et la sorcière dans le fameux film d'anima-

tion *The Sword in the Stone* (*Merlin l'Enchanteur* en version française) de Wolfgang Reitherman en 1964 !

> « Gwion se changea en lièvre et prit la fuite. Que fit Cyrridwen ? Elle se métamorphosa en lice et lui donna la chasse. À bout de forces, Gwion déboula vers la rivière Caulenni. Qu'y fit-il ? Il se changea en poisson et sauta à l'eau. Que fit-elle ? Elle se métamorphosa en loutre et le poursuivit dans la Caulenni jusqu'à ce qu'il se changeât en oiseau et s'envolât en l'air. Et elle, elle se métamorphosa en faucon et ainsi elle ne lui laissa aucun répit en l'air. Alors, quand il fut épuisé et dans la crainte d'être tué, il aperçut au sol, dans la vallée de la Caulenni, un tas de froment battu sur une aire. Que fit-il ? Il piqua dessus et prit l'aspect d'un des grains de froment. Et elle, elle se métamorphosa en poule noire, le repéra dans le tas de froment et le picora. Et ainsi, l'histoire dit qu'il fut neuf mois dans son sein et que, après cela, elle le (re)mit au monde.
>
> (P.K. Ford, *A Fragment of the Hanes Taliesin by Llewelyn Siôn*, dans *Études Celtiques*, 1975, XIV, pp. 454-455)

Revenue à la forme humaine, Cyrridwen donne neuf mois plus tard (re)naissance à un enfantelet si joli qu'elle n'a pas le cœur de le tuer de ses mains : elle l'enferme dans un sac en cuir et le jette à la mer. Le nouveau-né est sauvé deux jours plus tard. En ce temps-là, en effet, un noble gallois, Gwyddno Garanhir, avait un fils, Elffin, qui était le garçon le plus malchanceux qui fût. Gwyddno possédait aussi une senne merveilleuse qui lui rapportait chaque année cent livres de saumons en une seule prise aux calendes de mai. Dans l'espoir de porter enfin chance à son malheureux fils, il lui confie sa senne cette année-là… et, aux calendes de mai, Elffin n'y trouve que le sac en cuir contenant le bébé de Cyrridwen. Quand il l'ouvre, la fraîcheur du bambin lui fait s'écrier : « Le brillant front (beau visage, belle figure) que voilà ! » ce qui assure à l'enfant le nouveau nom de Taliesin, « Front Brillant ». Et il manifeste aussitôt

qu'il n'a pas perdu l'inspiration acquise quand il était Gwion Bach : il vaticine et prédit mille bonheurs désormais pour Elffin.

De fait, la chance lui sourit dès lors sans discontinuer. Pourtant, il déplaît un jour au roi Maelgwn de Vénédotie en assurant que son épouse est plus chaste que la reine et que son barde Taliesin surpasse tous les bardes royaux. Vexé, Maelgwn le fait jeter en prison mais Taliesin le sauve, d'abord en déjouant un traquenard du roi qui espère amener l'épouse d'Elffin à fauter, ensuite en ridiculisant publiquement les bardes royaux : il leur jette un sort qui les empêche de répondre autrement que par des bruits de bouche triviaux, puis il se présente et affirme être antérieur à la création du monde, avoir traversé toute son histoire et être destiné à survivre jusqu'à la fin des temps.

*Elis Gruffydd, Chronique des six âges du monde*

Elis Gruffydd, soldat gallois en garnison dans la ville de Calais au temps où celle-ci était encore tenue par le roi d'Angleterre, a composé une monumentale histoire du monde en gallois. Son principal intérêt pour nous est la part qu'il y fait aux traditions galloises sur Taliesin. Il cite notamment le poème par lequel ce dernier se présente lui-même au roi Maelgwn de Vénédotie et révèle qu'il se réincarnera plus tard sous la forme de Merlin :

> « J'étais déjà avec Dieu dans le Ciel
> Quand Lucifer est tombé aux abîmes de l'Enfer.
> J'ai été le porte-drapeau d'Alexandre le Grand.
> Je connais les noms de toutes les étoiles, du nord jusqu'au sud.
> J'ai été le Tétragamme à Caer Gwydion.
> J'étais en Canaan quand Absalon a été tué.
> J'ai ensemencé la vallée d'Hébron.
> J'ai été à la Cour de Dôn avant la naissance de Gwydion.
> J'étais déjà un patriarche pour Enoch et pour Elie.

> J'ai été le maître d'œuvre de la tour de Nemrod.
> Je me trouvais sur la croix du Fils de Dieu le miséricordieux.
> J'ai été trois fois dans la prison d'Aranrhod.
> J'étais dans l'arche avec Noé et avec Dieu.
> J'ai vu la destruction de Sodome et de Gomorrhe.
> J'ai été en Afrique [chez Didon] avant la fondation de Rome :
> J'y suis passé avec les survivants de Troie.
> J'étais avec mon Seigneur Jésus dans la crèche du bœuf et de l'âne.
> J'ai soutenu Moïse quand il a traversé le Jourdain.
> Je suis monté au Ciel avec Marie-Madeleine.
> J'ai obtenu la connaissance grâce au chaudron de Cyrridwen [...].
> J'ai été à Londres, à la cour de Cunobélinos (le dernier grand roi de la Grande-Bretagne préromaine),
> Dans les fers pendant un an et un jour.
> C'est moi qui ai révélé la Trinité (le christianisme) au pays
> Et au monde entier.
> Et je resterai sur cette terre jusqu'à la fin des temps.
> Personne ne sait ce dont je suis fait : chair ou poisson ?
> J'ai été pendant neuf mois dans le sein de la magicienne Cyrridwen.
> J'ai été jadis Gwion Bach, je suis maintenant Taliesin [...].
> Le prophète Jean a prédit que je m'appellerais Merlin.
>
> (P.K. Ford, *Ystoria Taliesin*, Cardiff, 1992, pp. 76-79)

Elis Gruffydd mêle ici des éléments de la pseudo-histoire biblique, de l'*Énéide*, de l'histoire légendaire de la Grande-Bretagne et surtout des souvenirs de la mythologie préchrétienne : Dôn est la déesse-mère de la mythologie galloise, Gwydion l'un des dieux majeurs, frère d'Aranrhod (et de Taliesin lui-même) ; le Tétragamme, Caer Gwydion, la Cour de Dôn sont des noms de constellations identifiées aux résidences des dieux dans l'Autre Monde.

Certes la poursuite de Gwion Bach par Cyrridwen n'offre pas une succession de longues incarnations à travers les âges du monde mais une série de rapides transformations dans l'espoir de leurrer une ennemie douée des mêmes pouvoirs magiques et qui pare chaque fois la tentative d'esquive par une autre transformation potentiellement meurtrière, mais l'ingestion finale de Gwion par Cyrridwen qui en devient enceinte et le fait renaître à terme comme un avatar majeur apparaît exactement similaire à l'aventure de l'Irlandais Tuán, mangé sous forme de saumon par la reine d'Ulster qui lui donne à terme (re)naissance. Et ce d'autant plus évidemment que, aussitôt après sa venue au monde, le petit Taliesin est, lui aussi, pêché comme un saumon!

Enfin, dans plusieurs des poèmes qui lui sont attribués, Taliesin proclame être passé par des incarnations multiples et diverses, dont les mêmes formes animales (saumon, rapace, cervidé...) que celles qui sont attribuées à Fionntan et à ses analogues.

Selon la tradition galloise, Taliesin aurait aussi été Merlin dans deux de ses avatars.

### Llewelyn Siôn, L'Histoire de Taliesin

Ce passage signale que Merlin n'est qu'un autre avatar, double, de Gwion-Taliesin, et qu'entre deux incarnations, cette figure mythique réside à Caer Siddi, c'est-à-dire dans l'Autre Monde des dieux car le nom *Siddi* est évidemment analogue à l'irlandais *sídhe* qui porte spécifiquement ce sens.

> « Diverses rumeurs circulent dans l'opinion, qui est elle-même divisée sur ce sujet. Certains croient et maintiennent fermement que Merlin était un esprit sous forme humaine et qu'il est resté sous cette forme depuis le temps de Vortigern jusqu'au début du règne du roi Arthur, époque à laquelle il disparut. Plus tard, cet esprit reparut au temps de Maelgwn de Vénédotie et il fut alors appelé Taliesin, celui dont on dit

qu'il vit encore aujourd'hui dans un manoir du nom de Caer Siddi. Puis il serait apparu une troisième fois au temps de Morfryn Brych ab Essylt, dont on dit qu'il était le fils, et à cette époque il fut appelé Merlin l'Égaré. On dit encore que, depuis cette époque jusqu'à maintenant, il vit de nouveau à Caer Siddi. Et certains croient fermement qu'il en reviendra encore une fois avant le Jugement dernier.

(T. Jones, *The Story of Myrddin and the Five Dreams of Gwendydd in the Chronicle of Elis Gruffydd*, dans *Études Celtiques*, 1958-1959, VIII, pp. 320-321)

La figure de Merlin est attestée au moins depuis le VIIe siècle. Dans les versions les plus anciennes, il est identifié à la figure historique d'Aurélius Ambroise (en gallois Emrys), l'un des derniers magistrats romains de la Grande-Bretagne. Dès le IXe siècle, ce Merlin-Ambroise est inséré dans un récit légendaire qui n'a sans doute plus grand-chose de commun avec l'histoire authentique : fils d'une mère vierge, il échappe à la mort en révélant son omniscience ainsi qu'en ridiculisant et en réduisant au silence les druides du roi, exactement comme Taliesin le fait aux dépens des bardes de Maelgwn.

## Pseudo-Nennius, Histoire des Britanniques

L'auteur de l'*Histoire des Britanniques* prétend être Nennius, disciple de l'évêque Elfoddwg à la fin du VIIIe siècle. Il n'est pas impossible que ce soit vrai, ou du moins que ce Nennius soit l'auteur d'une première version, réduite, de ce texte. Quoi qu'il en soit, ce dernier s'avère extrêmement précieux car il constitue la première tentative d'une histoire nationale de la Grande-Bretagne après les essais partiels et plus anciens de Gildas et de Bède. Au désappointement des historiens des faits, il mêle beaucoup de légendes à quelques événements matériels vrai-

semblables, mais les mythologues et les historiens des mentalités y trouvent, eux, plus de grain à moudre...

> « Vortigern fit venir des ouvriers et rassembla du bois et des pierres [pour se faire construire une forteresse-refuge au mont Snowdon] mais quand les matériaux eurent été réunis, ils disparurent entièrement au cours de la nuit. Trois fois, Vortigern ordonna d'en amener de nouveaux et, chaque fois, ils disparurent sans laisser de trace. Vortigern fit alors appel à ses druides et les interrogea [...]. Ils répondirent : « Si tu ne trouves pas un enfant sans père, s'il n'est pas mis à mort et si la muraille n'est pas aspergée de son sang, ta forteresse ne pourra jamais être construite. » Vortigern chargea donc des délégués du conseil des druides de chercher à travers toute la Grande-Bretagne un tel enfant sans père.
> Après avoir exploré plusieurs provinces, ils arrivèrent dans le pays appelé Glwysing, où des garçonnets jouaient à la balle. Deux d'entre eux se prirent de querelle et l'un d'eux dit à l'autre : « Tu n'as pas de père et tu n'auras jamais d'apanage. » Ils questionnèrent donc ce garçon et demandèrent à sa mère s'il avait un père. Elle dit que non et déclara : « J'ignore comment il a été conçu dans mon sein ; tout ce que je sais, c'est que je n'ai jamais copulé avec un homme. » Elle jura qu'il n'avait pas de père et ils amenèrent donc le garçon au roi Vortigern.
> Au matin, le roi vint pour voir la mise à mort du garçon. Mais ce dernier lui demanda : « Pourquoi ai-je été amené ici ? » Vortigern répondit : « Pour y être mis à mort et pour que ton sang soit répandu autour de la forteresse car ce n'est que comme cela qu'elle pourra être construite. » « Qui t'a dit cela ? » « Mes druides. » « Fais-les venir devant moi. » [...]. Les druides furent convoqués et le garçon les interrogea [...]. « Qu'y a-t-il dans les soubassements de cet endroit ? Faites-le voir. » « Nous ne le savons pas », durent-ils répondre. « Moi, je le sais. Il y a un lac. Creusez et vous le trouverez. » On creusa et on le trouva. Le garçon interrogea à nouveau les druides : « Qu'y a-t-il dans ce lac ? » mais ils restèrent silencieux, incapables de répondre. Le garçonnet révéla alors : « Il y a là deux plats [...]. Qu'y a-t-il entre eux ? » Les druides restèrent silencieux, incapables de répondre. « Un tissu noué [...]. Qu'y a-t-il

dedans ? » Les druides n'en savaient rien. Le garçon leur montra : « Dénouez le tissu : deux vers y sont endormis, l'un blanc et l'autre rouge. Regardez ce qu'ils vont faire. » Les deux vers commencèrent à se pousser l'un l'autre [...]. Trois fois, le ver rouge eut le dessous, la quatrième, il se montra le plus fort et expulsa le blanc du tissu, puis le poursuivit jusque sur l'autre rive du lac et après cela le tissu disparut.

Le garçon questionna encore une fois les druides : « Quel est le sens de ce prodige que vous avez vu sur ce tissu ? » Ils durent avouer qu'ils ne le savaient pas. L'enfant dit alors au roi : « Moi, je comprends ce mystère et je vais te l'expliquer. Le tissu représente ton royaume et les deux vers sont deux dragons [...] : le rouge est ton dragon et le blanc celui du peuple qui s'est déjà rendu maître de nombreuses régions de la Grande-Bretagne. Il l'occupera bientôt presque entièrement, d'une rive à l'autre, mais plus tard, notre nation se soulèvera et sa vaillance rejettera les Anglais à la mer » [...].

Alors le roi demanda à l'enfant : « Quel est ton nom ? » Il répondit : « Je m'appelle Ambroise » [...]. Le roi lui donna alors [l'endroit où devait s'élever] la forteresse ainsi que tous les royaumes de l'ouest de l'île. Lui-même et ses druides s'en allèrent dans le nord...

(J. Morris, *Nennius British History and the Welsh Annals*, Chichester, 1980, pp. 70-72)

Les étymologies des deux noms, Merlin et Ambroise, se révèlent également significatives. Celle d'Ambroise (*Ambrosius*) ne présente aucune difficulté : c'est la forme latine du grec *ambrósios*, « immortel ».

Celle de Merlin est plus complexe. *Merlinus* (d'où Merlin) est une déformation par Geoffrey de Monmouth du gallois *Myrddin* dont la latinisation naturelle *Merdinus* aurait trop fâcheusement évoqué le français « merde » ! Le nom gallois original complet de l'enchanteur est en fait *Myrddin Emrys ab Môrfryn*, qui se traduit littéralement « l'Immortel Maritime issu de la Colline Marine ».

Si l'on ajoute à cela le texte déjà évoqué (voir p. 200) selon lequel le microcosme britannique se serait appelé avant d'être créé *Clas Myrddin*, « le Clos de Merlin », impliquant que Merlin est plus ancien même que la naissance de l'éon, les coïncidences entre Taliesin-Merlin d'une part et l'Irlandais Fionntan et ses analogues d'autre part sont indéniables :

1° Comme Tuán né de la reine d'Ulster sans avoir été engendré par un père, Taliesin naît de Cyrridwen et Merlin naît d'une vierge.

2° Fionntan est plus ancien que les premières « conquêtes » de l'Irlande ; Merlin serait plus ancien que les premières « prises » de la Grande-Bretagne et Taliesin se vante d'être plus ancien que la création du monde.

3° Fionntan vient de la mer sur la nef de Ceasair et a survécu sous la mer au Déluge interéonique ; Merlin est « le Maritime ».

4° Le lieu où Fionntan est à l'abri du Déluge et d'où il revient ensuite est Tul Tuinne, « la Colline des Flots » ; Merlin est issu de « la Colline Marine ».

5° Fionntan traverse tous les âges du monde, tout comme Taliesin-Merlin qui est censé vivre jusqu'à la fin des temps. Etc.

Pour ce qui est du deuxième Merlin, l'Égaré, il n'existe plus de récit complet de son histoire mais celle-ci peut être reconstituée à travers un bouquet d'allusions et d'anecdotes.

Ce deuxième Merlin y apparaît comme le barde ou l'homme lige du prince Gwenddoleu ab Ceidno qui possède deux oiseaux unis par un joug en or et qui dévorent deux êtres humains à chaque repas. Des événements obscurs, mais qu'une tradition au moins fait naître d'une querelle entre deux fauconniers à propos d'un oiseau, déclenchent une guerre qui se conclut à Arthuret, en

Cumbrie, par un bain de sang où Merlin voit massacrer son seigneur et tous ses plus proches parents. Responsable on ne sait trop comment du désastre et horrifié par celui-ci, Merlin perd la raison et s'enfuit dans les bois voisins de Celydon (d'où son autre appellation de Merlin Silvestre). Il y erre pendant de nombreuses années, réduit à l'état de bête sauvage et pourchassé comme tel. Enfin, sa sœur Gwenddydd le retrouve et le ramène à la raison. Mais cette guérison n'est que momentanée. Le deuxième Merlin redevient insensé et découvre dès lors son don d'omniscience. Après un épisode où la chasteté de la reine est mise en cause – comme celle de l'épouse de Maelgwn dans l'histoire de Taliesin –, il retourne dans les bois, y devient semblable à un oiseau et disparaît finalement dans un *esplumoir*, autrement dit une mue, une cage obscure sans aucun jour, dans laquelle les fauconniers enferment au printemps leurs oiseaux pour qu'ils y renouvellent leur plumage. On ne peut trouver meilleure image pour le destin de Gwion-Taliesin-Merlin, promis à « mourir » et à se réincarner incessamment sous des « plumages » (des formes) diverses. L'*esplumoir* est d'ailleurs décrit en des termes qui rappellent directement Tír na mBan, Avalon, etc., « l'Autre Monde des Femmes » de toutes les traditions celtes.

### Raoul de Houdeng, Méraugis de Portlesguez

Ce roman du cycle « breton » conserve la seule description de l'*esplumoir Merlin*, la mue dans laquelle Merlin l'Égaré se retire en attendant une nouvelle incarnation.

« Méraugis, voulant trouver l'*esplumoir*, erre.
Dans de nombreux pays
Il l'a cherché, jusqu'à ce qu'un matin,
Près d'un chemin côtier,
Il aperçût un rocher très escarpé
Au loin dans une montagne,

Très haut et d'une seule pièce,
Vert en toute saison car de lierre
Entièrement recouvert.
Sur ce rocher rond, au sommet de la montagne,
Méraugis vit
Au moins douze demoiselles.
Ces pucelles siègent là
Dans un pré, sous un laurier,
Et y conversent constamment.
De quoi ? De ce qui a été ?
Non, il n'en est jamais question [...].
Elles parlent toujours
De ce qui va advenir.
Méraugis accourt
Au pied de la roche
Mais il ne voit
Aucun moyen d'y accéder :
Ni porte ni fenêtre ni escalier...

(M. Friedwagner, *Meraugis von Portlesguez*, Halle, 1897, pp. 101-102)

---

L'histoire de Merlin l'Égaré est clairement située au sud de la Calédonie. La tradition écossaise connaît de fait une incarnation locale de Merlin, Lailoken, à laquelle elle attache exactement le même scénario de folie causée par la responsabilité d'un massacre, la fuite dans les bois, l'omniscience, la dénonciation de l'impudeur de la reine...

## Jocelyn de Furness, Chronique de la nation écossaise

La tradition écossaise prête à Lailoken les mêmes mésaventures et les mêmes pouvoirs que Merlin l'Égaré. La première mention de cette figure se trouve dans une chronique du XIIe siècle. Il est possible que l'expression « prophète sin-

gulier » soit un jeu de mots évoquant une transformation en sanglier (littéralement « porc singulier » en latin).

> « ... celui qui était appelé Lailoken et dont certains disent qu'il avait été auparavant Merlin, un prophète singulier des Gallois, mais la chose n'est pas sûre.
>
> (H.L.D. Ward, *Lailoken (or Merlin Silvester)*, dans *Romania*, 1893, XXII, p. 515)

## Vie de saint Mungo

Divers fragments d'une *Vie de saint Mungo* permettent de reconstituer la légende de Lailoken et de mettre en évidence son analogie étroite avec celle de Merlin l'Égaré dans la tradition galloise, ainsi qu'avec des légendes irlandaises – celles de Suibhne Geillt et d'Alladhán Fearchoille – qui garantissent qu'il y a là un très vieux mythe pancelte.
Dans ces fragments, Lailoken lui-même affirme être une réincarnation de Merlin :

> « Moi, Lailoken, je suis un chrétien, pour autant que je puisse me prévaloir d'une telle qualité. Jadis j'ai été le prophète de Vortigern, celui qu'on appelait Merlin.
>
> (H.L.D. Ward, *Lailoken (or Merlin Silvester)*, dans *Romania*, 1893, XXII, p. 521)

La figure primordiale incarnée sous les noms de Fionntan, Tuán, etc., en Irlande, de Taliesin, Merlin, etc., en Galles se laisse aussi retrouver dans la tradition armoricaine.

Merlin lui-même n'y est pas inconnu et de nombreuses légendes lui sont encore attachées depuis le Moyen Âge, soit sous son nom propre, soit sous le déguisement de divers héros. Le plus vénérable de ces derniers est sans aucun doute Gwenc'hlañ, qui

est même parfois explicitement identifié à Merlin. C'est un prophète omniscient qui dialogue avec le roi Arthur ; qui, comme Fionntan ou Merlin l'Égaré, tire son omniscience de sa compréhension du langage des oiseaux ; qui, comme Merlin et plusieurs de ses analogues, se retire parfois provisoirement de ce monde pour un « enserrement » au sein d'une montagne... On lui prête aussi de plus récentes incarnations : au XIXe siècle, il a ainsi été identifié à un authentique recteur de Bégard (Côtes-d'Armor) !

### La légende de Gwenc'hlañ

La francisation normale du nom de ce personnage est Guinglain mais nous lui gardons ici sa forme bretonne pour éviter toute confusion avec le Bel Inconnu de Renaud de Bâgé. Il est connu depuis très longtemps en Armorique mais les récits circonstanciés à son propos n'ont survécu que dans la tradition orale. Celui dont sont ici reproduits des extraits a été recueilli en 1887.

> « Son physique même n'était pas celui du commun des hommes. Gwenc'hlañ avait la tête mobile sur les épaules et, pour voir derrière lui, il n'avait pas besoin de tourner le corps. Aussi rien ne lui échappait : il avait les yeux partout à la fois. Il était comme la montagne du Menez-Bré qui, sans bouger, regarde les quatre coins du ciel.
>
> Au moral, pareillement, il possédait l'omniscience. Les autres mortels ne connaissent les événements que quand ils se sont produits. Lui, il les voyait se mettre en marche.
>
> D'humeur taciturne, il ne se plaisait pas à la conversation des humains mais il avait avec les animaux de longs colloques. Les corbeaux, avant de regagner leurs gîtes des bois, venaient le soir lui faire leur rapport et les oiseaux de passage s'arrêtaient sur le rebord de sa croisée pour lui rendre compte de ce qu'ils avaient observé d'insolite sur leur parcours [...].

Quand arriva pour lui l'heure fatidique, un aigle de mer vint la lui annoncer. Il arracha une plume à l'aile de l'oiseau et, avec cette plume, il écrivit son testament.

« Je vais disparaître, écrivait-il. Qu'on ne cherche point ma tombe : il ne sera au pouvoir de qui que ce soit de la découvrir. Je veux dormir en paix dans une sépulture inconnue. Qu'on ne cherche pas davantage mes livres et les secrets qu'ils contiennent. Je les emporte avec moi pour me servir d'oreiller » [...]. Cela fait, il plia le papier en quatre et le jeta au vent. À la nuit close, il se mit en route vers le Menez-Bré. Derrière lui venaient douze chariots [...]. Il avait eu soin au préalable de bander les yeux des conducteurs de sorte que ceux-ci voyagèrent à l'aveuglette, réglant leur marche sur celle de leurs chevaux. Ils racontèrent le lendemain qu'ils avaient dû accomplir un très long trajet. Le vrai, c'est que Gwenc'hlañ, pour mieux les dépister, leur avait fait faire plusieurs fois le tour de la montagne. Brusquement, les attelages s'étaient arrêtés, d'eux-mêmes aussi les chariots s'étaient vidés : les tonnes pesantes avaient chu sans bruit, comme englouties dans un puits sans fond. Après quoi l'on avait entendu s'élever une sorte de psalmodie vague suivie d'un grand soupir. Et c'est tout ce que l'on avait su de la fin de Gwenc'hlañ.

(A. Le Braz, *Contes de soleil et de brume*, Paris, 1905, pp. 11-14)

---

## Le Tadig Kozh

L'étonnant récit qui suit a été recueilli en 1886 à Penvenan (Côtes-d'Armor). On retrouve la figure de l'omniscient mort et renaissant sans cesse, exactement comme Fionntan, Tuán, Taliesin-Merlin, etc.

« Voici ce qui se passait au temps où le Tadig Kozh (le « Vieux Petit Père ») était recteur de Bégard. Tadig Kozh s'appelait de son vrai nom monsieur Guillermic. C'était un bon curé à la mode d'autrefois, un brave vieux bonhomme qu'on rencontrait plus souvent par les chemins et dans les champs

qu'au presbytère [...]. Moi qui vous parle, je l'ai connu longtemps et je ne l'ai connu que vieux. J'ai entendu dire qu'il était mort dix fois et dix fois ressuscité [...]. On l'aimait et on le vénérait. On le craignait aussi. Car ce n'était pas seulement un bon prêtre, c'était un prêtre savant à qui Dieu, dit-on, avait donné autant de pouvoir qu'au pape. Les gens qui connaissent les choses de ce monde se croient de grands magiciens. Tadig Kozh, lui, possédait tous les secrets de la vie et de la mort. On prétend que, de temps en temps, il passait sa tête dans le soupirail de l'Enfer et conversait avec les diables.

(A. Le Braz, *La Légende de la Mort chez les Bretons Armoricains*, Rennes, 1994, pp. 422-423)

# POUR LE PLAISIR DU LECTEUR

Nous proposons ici trois contes, racontés sur un ton plus moderne et qui n'ont d'autre prétention que d'offrir sous une forme plus lisible ce qu'aurait pu être une légende mythologique celte. Il faut néanmoins bien prévenir que, même si ces contes ne font que rassembler des données et des anecdotes tirées de textes authentiques et vénérables, ils sont de libres interprétations et n'ont aucune prétention scientifique.

# Les aînés du monde

Il était une fois une aigle qui avait à nourrir quatre, non cinq, aiglons dans son aire. Mais cette année-là, l'hiver était si terrible que tout était gelé dans le pays et qu'elle avait beaucoup de mal à trouver de quoi les contenter. Outre cela, l'un des aiglons se mit à l'interroger : « Qu'en est-il ? Que va-t-il nous arriver ? Est-ce la fin des temps ? Y a-t-il jamais eu un hiver pareil auparavant ? »... Il la tarabusta longtemps et n'eut de cesse qu'il ne la décide à aller chercher la réponse à ces questions.

Elle partit donc interroger le plus vieil oiseau de sa connaissance, un très vieux merle, qui lui répondit : « Quand je suis né, il y avait ici une enclume abandonnée. À part que j'y frottais mon bec tous les soirs, personne n'y a jamais touché et maintenant elle est usée au point qu'il n'en reste que la grosseur d'une noix. Depuis ce temps, je n'ai jamais connu pareil hiver mais je ne suis pas le plus vieux. J'en connais un plus âgé que moi et je te conduirai à lui pour que tu lui poses ta question. »

Le vieux merle la conduisit plus loin dans la forêt, devant un vieux cerf tout blanchi. « Quand je suis né, il y avait ici une pousse de chêne juste sortie de terre. Elle a crû jusqu'à porter cent grosses branches, puis le chêne est tombé et il n'en reste plus qu'une vieille souche toute pourrie. De tout ce temps, je n'ai jamais connu un tel hiver mais je ne suis pas le plus vieux. J'en connais un plus âgé et je te conduirai jusqu'à lui pour que tu lui poses ta question. »

Le vieux cerf la mena encore plus profond dans le bois, jusqu'à un vieil hibou tout déplumé. « Quand je suis né, tout le pays n'était qu'une forêt. Des hommes sont venus et l'ont abattue entièrement. Une deuxième forêt a poussé ensuite, et celle-ci est la troisième. Depuis ma naissance, je n'ai jamais connu pareil hiver mais je ne suis pas le plus vieux. Je connais le plus ancien du monde et je te conduirai jusqu'à lui pour que tu lui poses ta question. »

Le vieil hibou la conduisit au-delà de la forêt, jusqu'à un lac où il appela jusqu'à ce qu'apparaisse un énorme saumon, plus gros qu'on n'en a jamais vu, et une fois de plus, l'aigle posa sa question. « Je n'ai jamais connu un tel hiver mais je ne suis que le fils de mon père. Lui, est né au premier jour du monde et il aurait pu te répondre à coup sûr mais il a été pris et mangé par un garçon qui s'est approprié toute sa science et sa mémoire. C'est Merlin l'Enchanteur. Va le trouver à Brocéliande et pose-lui ta question. »

L'aigle se mit alors en route et parvint à Brocéliande où elle trouva Merlin assis dans le Val Sans Retour. Elle l'interrogea : « Merlin, est-il vrai que tu connais l'histoire du monde depuis son premier jour ? – Oui, il suffit que je suce mon pouce pour tout savoir, depuis le passé le plus lointain jusqu'à l'avenir et au destin de tous. – Comment cela se peut-il ? »

« Voilà. Au commencement du temps, un arbre merveilleux s'est dressé au centre du monde : un coudrier qui ouvrit tout l'espace de la Terre jusqu'au ciel. Une source a jailli à son pied, formant un petit lac puis, de là, une rivière d'eau claire qui est elle-même la mère de toutes les eaux vives qui fertilisent le monde. Deux œufs flottaient à la surface du lac. De l'un sortit un tacon qui se nourrit des noisettes tombant depuis la cime du grand arbre, tout en haut dans le ciel, et qui devint un grand saumon, immense. De l'autre, un aiglon qui s'envola vers les bois proches. C'est de ces deux-là que sont nés toutes les autres créatures, hommes et bêtes, qui ont peuplé le monde. Ainsi, toi et moi nous descendons du grand saumon.

Beaucoup plus tard, une magicienne, descendante du grand aigle, a découvert que le grand saumon possédait en lui toute la science des dieux du fait qu'il se nourrissait des noisettes célestes tombées du haut du grand coudrier, du domaine des dieux donc. Elle s'est dit que si elle pouvait s'emparer du saumon, elle pourrait acquérir l'omniscience parfaite et elle s'est mise en quête, emmenant ses deux apprentis, un garçon aveugle et moi-même qui avais déjà appris beaucoup de choses auprès d'elle. Nous avons cherché longtemps et affronté mille périls dans la grande forêt avant de parvenir au lac du grand coudrier. Là, il nous a fallu encore toute une année de peines avant de capturer le vieux saumon.

Notre maîtresse nous a fait alors allumer un feu et a mis le saumon à cuire dans un grand chaudron en bronze. Elle nous a ordonné de le laisser cuire pendant un an, afin de le faire réduire et de concentrer en quintessence tout le jus de son merveilleux savoir. Mon confrère aveugle devait entretenir le feu et moi remuer sans cesse le bouillon pour que rien n'adhère aux parois du pot. La magicienne, elle, partit explorer et méditer, en annonçant qu'elle reviendrait au bout de l'an.

Au bout de l'an, le dernier jour, il ne restait dans le chaudron que trois gouttes brûlantes qui y bouillaient et sautaient. L'une d'elles a sauté si haut qu'elle est venue brûler mon pouce : la douleur était telle que j'ai crié et mis tout de suite mon doigt en bouche pour en calmer le feu. Aussitôt, j'ai su tout ce qui était advenu depuis le commencement du monde et tout ce qui arriverait ou risquerait d'arriver : c'était dans cette goutte-là que se trouvait toute la science du vieux saumon et les deux autres n'étaient plus que du jus de poisson sans valeur...

J'ai su aussi ce que la magicienne voudrait me faire quand elle apprendrait que tous ses efforts avaient été vains et que j'étais le seul désormais à détenir tout le savoir du monde. Grâce à ce que j'avais appris auprès d'elle, j'étais capable de me métamorphoser et je me suis changé en lièvre pour me sauver à toutes pattes... mais bientôt j'entendis japper à mes trousses et, en tournant la tête, j'ai vu une lice qui me donnait la chasse de toutes ses forces. Je n'ai même pas eu besoin de sucer mon pouce pour deviner que c'était la magicienne qui avait ainsi pris la forme d'une chienne rapide.

Comme elle allait me rattraper et me croquer, j'ai sauté dans une rivière et me suis métamorphosé en ablette. Elle s'est changée en loutre et a plongé à ma suite. Sautant hors de l'eau, je me suis fait moineau : elle m'a traqué sous la forme d'un faucon... Épuisé et près d'être transpercé par ses serres, j'ai vu que nous étions tout près d'un tas de grain et je m'y suis laissé tomber sous la forme d'un grain de blé parmi tous les autres. Hélas, la magicienne s'est faite poule noire et m'a gobé du premier coup.

Oui mais quand elle a repris forme humaine, elle s'est trouvée enceinte de moi : j'étais dans son sein et m'y suis formé comme un nouveau bébé jusqu'à ce qu'elle me remette au monde. Elle était encore si fâchée contre moi que, à peine étais-je né, elle m'a mis dans un sac et l'a jeté à la mer pour que je m'y noie. Elle est

alors partie sans se retourner et sans voir que mon sac remontait et flottait. Le soir venu, le fils du roi du pays est passé par là. Il a vu le sac, l'a repêché et m'y a trouvé, tout transi mais avec une figure si avenante et les yeux si brillants qu'il m'a emmené et gardé près de lui. Depuis lors, je l'ai bien servi, ainsi que tous ses descendants. »

« Merlin, Merlin, toi qui sais tout, réponds à ma question : y a-t-il jamais eu hiver aussi terrible ? Est-ce la fin des temps ? »

« Oh oui, il y a eu jadis de pires hivers que celui-ci et la fin des temps n'est pas encore venue. Mais mon pouce me dit une mauvaise nouvelle pour toi. Souviens-toi : tu n'as pondu que quatre œufs. Le cinquième aiglon dans ton aire n'était pas ton enfant. C'était le vieil aigle du premier jour du monde qui s'y était glissé subrepticement et te l'a fait quitter pour chercher les réponses à ses questions. Il est si vieux qu'il n'arrive plus à chasser pour se nourrir et qu'il doit recourir à de telles ruses pour éloigner les mères de leurs oisillons et les dévorer sans qu'elles puissent les défendre. Ton nid est vide et tes quatre aiglons ont été mangés... »

*Adaptation libre et volontairement confusionniste de l'*Eachtra Léithin, *des* Macghníomhartha Fhinn, *du* Mal y cafas Culhwch Olwen, *de l'*Hanes Taliesin *et de l'*Ystoria Taliesin.

# La naissance du royaume de Bretagne

Il fut jadis un empereur de Rome qui s'appelait Macsen. Un jour d'été, il partit à la chasse et, accablé par la chaleur, s'endormit sous une tente que lui dressèrent ses serviteurs.

Dans son sommeil, Macsen rêva qu'il se rendait au port, embarquait sur un magnifique navire et naviguait au-delà des mers jusqu'à une île inconnue. Là, le navire jeta l'ancre au pied d'un magnifique château dont la poterne se trouvait grande ouverte. L'empereur Macsen y entra et y vit une princesse d'une beauté sans pareille qui l'accueillit en ami, le couvrit de baisers et l'emmena bientôt dans sa chambre pour se donner à lui... mais à ce moment précis, Macsen se réveilla.

À partir de ce moment, l'empereur tomba malade d'amour. Il perdit tout appétit, toute joie de vivre et se mit à dépérir tristement, au point que ses jours mêmes étaient en danger.

Des émissaires furent alors dépêchés aux quatre coins du monde, à la recherche de la jolie princesse. Tous rentrèrent bredouilles et Macsen était presque à l'agonie quand arriva le dernier, épuisé mais triomphant : il avait trouvé le château et l'avait bien reconnu d'après ce que Macsen avait raconté de son rêve. C'était le château du roi de Môn, la princesse s'y trouvait, aussi jolie que le disait l'empereur ; et elle s'appelait Elen.

Tout ragaillardi, Macsen fit aussitôt préparer son voyage : affréter son meilleur navire et y mettre les plus riches cadeaux pour le roi de Môn et pour sa fille.

Après un long voyage, Macsen arriva au château et reconnut aussitôt tout ce qu'il avait vu en rêve. Il s'y présenta, offrit son amitié et ses cadeaux au roi et demanda officiellement la main de sa fille. Comme celle-ci y consentait avec joie, le roi donna son accord et on célébra bientôt un magnifique mariage.

Elen et Macsen étaient si amoureux et si heureux qu'ils oubliaient tout le reste et ne voyaient pas le temps passer. Ils ne faisaient que s'aimer, s'embrasser, se promener dans les jardins et dans la forêt voisine. Au bout de sept ans, une nouvelle leur parvint : les sénateurs de Rome, n'ayant plus de nouvelles de leur empereur, l'avaient remplacé par un autre !

Macsen, dégrisé, décida aussitôt d'aller rétablir ses droits. Lui et Elen partirent pour l'Italie, rassemblèrent des partisans et mirent le siège devant Rome où le nouvel empereur s'était retranché, refusant de se rendre et de reconnaître qu'il n'était qu'un usurpateur. Mais malgré tous leurs efforts, Macsen et ses troupes n'arrivaient pas à pénétrer dans la ville et le siège s'éternisait : les forces des assiégeants s'épuisaient même plus vite que celles des assiégés.

Macsen se désespérait. Elen envoya alors un messager à son père, demandant que ses frères, Conan Mériadec et Addéon, viennent leur prêter main-forte.

Quelques semaines plus tard, les deux princes, à la tête d'une troupe de guerriers se disant les Loups de Môn, arrivèrent devant Rome et, au tout premier assaut, s'emparèrent de la ville et tuèrent l'usurpateur. Mais, ainsi maîtres de la ville avec leurs seuls compagnons, ils ne voulurent pas la garder pour eux-mêmes : ils y firent reconnaître leur beau-frère Macsen et leur sœur Elen fut couronnée impératrice au cours d'une grande fête de réconciliation.

Addéon et Conan demandèrent seulement à Macsen la permission d'aller se tailler un royaume propre aux marches de l'empire : en Bretagne, pour ne pas se trouver trop loin du domaine de leur père. Macsen leur accorda cette permission de bon cœur et, en quelques mois, les deux princes et leurs Loups se rendirent maîtres de toute l'Armorique, tuant ou expulsant les Barbares qui s'y étaient installés en en chassant les Romains.

Il y fallait maintenant un roi. Les deux princes tirèrent au sort et ce fut Conan qui l'emporta. Addéon, déçu et fâché, refusa de rester près de lui et retourna à Môn, auprès de son vieux père.

Conan devint ainsi le premier roi de Bretagne mais un problème se posait. Il n'avait avec lui que des hommes, ses Loups, et les seules épouses qu'il pouvait leur donner étaient les captives prises aux Barbares qu'ils avaient chassés. Conan craignait que si elles leur donnaient des enfants, elles n'éduquent ceux-ci à leur façon et dans leur langage, faisant ainsi se perdre leur racines et leurs traditions propres. Il donna donc l'ordre que toute captive engrossée par l'un de ses compagnons ait la langue coupée. Et c'est par cette mesure extrême que les Bretons ont conservé jusqu'à ce

jour leur langue et leurs traditions patrimoniales : celles de leurs glorieux ancêtres venus de l'Ouest lointain.

*Ce court récit est une adaptation très libre du* Breuddwyd Macsen, *de la* Vita sancti Goeznouii *et de la* Vita sancti Brioci. *Curieusement, on y reconnaît une structure exactement comparable à celle de la fondation de Rome :*

*1. En rapport avec un rêve érotique (celui de Macsen ; celui de la princesse Rhéa au cours duquel elle est engrossée par le dieu Mars des deux jumeaux Romulus et Rémus).*

*2. conduisant à une union mixte (la Galloise Elen et le Romain Macsen ; le dieu Mars et la mortelle Rhéa),*

*3. un souverain perd son royaume (Macsen est remplacé par un usurpateur ; le père de Rhéa, Numitor, est déposé par son frère Amulius)...*

*4. mais est rétabli par un couple fraternel de parents proches en lignée féminine (Macsen par les frères de son épouse ; Numitor par les fils de sa fille).*

*5. Ce couple est associé à des canidés (Conan et ses guerriers-loups ; Romulus et Rémus allaités par une louve).*

*6. Les frères ne gardent pas pour eux-mêmes le trône reconquis (Conan et Addéon restaurent Macsen ; Romulus et Rémus restaurent Numitor).*

*7. Ils fondent ailleurs un nouveau royaume (Conan et Addéon fondent le royaume de Bretagne ; Romulus et Rémus fondent Rome)*

*8. au bénéfice de l'un d'eux tandis que l'autre sort de l'histoire (Addéon retourne à Môn ; Rémus est tué).*

*9. Ce royaume est fondé par des hommes sans femmes,*

*10. qui épousent ensuite des femmes acquises par conflits (les captives en Bretagne ; les Sabines enlevées par les Romains).*

# La sorcière de la Mare aux Abois

Il y a très longtemps, le roi d'Atholl avait coutume d'aller chasser dans un vallon où il trouvait beaucoup de daims et de chevreuils. Un jour de chasse, son fils, le blond Talamhsán, s'écarta des autres chasseurs et se retrouva seul avec deux valets et son chien Lurán. À la tombée de la nuit, ils parvinrent tout près de la Mare aux Abois et ils rencontrèrent la Vieille de la Montagne qui les prévint : « Faites demi-tour, mes enfants, la mare est dangereuse cette nuit. » Mais Talamhsán la rabroua : « Vieille tordue, Talamhsán, le fils du roi d'Atholl, n'a que faire de toi ni de qui que ce soit dans la mare. – Tu es de haute race, mon jeune seigneur, mais il n'y a pas pire que celui qui n'écoute pas les bons conseils », lui dit la Vieille.

Le prince et ses compagnons s'engagèrent pourtant le long de la mare et ils arrivèrent ainsi au Creux des Tombes. Ils y découvrirent une jeune fille, plus belle que toutes celles qu'ils avaient pu voir jusqu'à cette nuit. Elle tenait une baguette en osier dans

sa main droite et gardait la gauche derrière son dos. Le chien se posta aussitôt devant les trois hommes et se mit à aboyer contre elle. « Retiens ta bête, Talamhsán ! N'est-il pas de mise de tenir les chiens en laisse tant que la chasse n'est pas lancée ? » dit la fille. « Couché, Lurán ! » ordonna Talamhsán. « Lurán ? Ce sera ta perte ! » cria l'autre qui, du coup, n'était plus une belle jeune fille mais une hideuse sorcière. Un serpent venimeux sifflait dans son giron et sa baguette d'osier s'était changée en un insecte noirâtre. Du fait qu'elle connaissait le nom du chien, la sorcière put exercer sa magie sur lui et le tourner contre son maître : tous deux attaquèrent le prince, tandis que les valets s'enfuyaient et allèrent rapporter que la sorcière de la Mare aux Abois avait tué Talamhsán, le fils du roi.

Dès le lendemain matin, le roi d'Atholl et toute la population des alentours se mirent à la recherche du prince. Ils trouvèrent le cadavre du chien Lurán tout nu et sans plus un poil sur la peau, mais pas la moindre trace ni de Talamhsán ni de la sorcière : rien, si ce n'est une tombe de plus dans le Creux des Tombes.

Le roi s'en revint tout éperdu de chagrin. Il n'avait que deux enfants : Talamhsán et une fille, la brune Caolmhala, et celle-là fit alors vœu de ne jamais épouser que celui qui tuerait la sorcière de la Mare aux Abois.

Le prince Breacghlún, fils du roi Torquil de Dunadd en Ulster, apprit qu'elle avait fait ce vœu et il se mit en route. C'était un grand guerrier, toujours flanqué de sept autres à sa gauche et à sa droite. Cette fois pourtant, comme il croyait n'avoir affaire qu'avec la Vieille de la Montagne, il n'emmena que le seul Éasgadach aux Pieds Rapides, capable de courir plus vite que le vent. Quand il arriva près de la cabane de la Vieille, celle-ci sortit et le prévint : « Faites demi-tour, mes enfants, la mare est dangereuse cette nuit. » Il la rabroua : « Va-t-en, la vieille ! Breacghlún, le fils du roi

Torquil de Dunadd, n'a que faire de toi ni de qui que ce soit dans la mare ! – Ton sang est noble mais sans valeur est qui ne tient pas compte d'un bon conseil», lui dit la Vieille.

Quand Breacghlún arriva près de la mare, il y vit la plus belle fille qu'il eût jamais vue. «D'où viens-tu? Où vas-tu? Pourquoi passes-tu ici?» l'interrogea-t-elle. «Je suis Breacghlún, le fils du roi Torquil de Dunadd en Ulster. Je viens à la Mare aux Abois pour tuer la sorcière du Creux des Tombes, et cela pour gagner l'amour de la brune Caolmhala, la fille du roi d'Atholl». L'autre lui demanda alors: «Est-ce ton amour pour elle ou la haine de la sorcière qui t'a fait quitter ton Irlande? Si c'est la haine de la sorcière, ton épée ne pourra rien contre elle. Si c'est l'amour, rappelle-toi qu'il est difficile de retenir une anguille dans sa main ! Moi, je suis la fille du roi Gaibhshleag de Talla nan Sógh ("l'Autre Monde des Félicités") et il y a un grand festin dans son château cette nuit. Envoie ton valet chercher tes guerriers et venez tous à la fête: vous n'en aurez jamais vu une pareille dans toute l'Irlande».

Breacghlún souffla : «Va, Éasgadach, mais dis-leur de venir en armes et prêts à se battre.» À peine Éasgadach fut-il parti que la fille se métamorphosa et Breacghlún comprit qu'elle était la sorcière. Il tira son épée... mais quand Éasgadach et les autres arrivèrent, ils ne trouvèrent ni le prince ni la sorcière ni aucune trace, si ce n'est une nouvelle tombe dans le Creux des Tombes.

Plus tard encore, le jeune Farquhar vint à passer devant la cabane de la Vieille de la Montagne. Il tenait ses chiens en laisse et elle le prévint : «Faites demi-tour, mes enfants, car la mare est dangereuse cette nuit.» Il lui répondit aimablement: «Retourner, c'est renoncer, bonne vieille. Fais-moi un pas de conduite et donne-moi ta bénédiction car me voilà en route pour aller chasser avec ma chienne, mes deux grands chiens et mes deux rouquins de valets.

Je compte dormir sous l'orme de la vallée et avant l'aube lancer la chasse aux daims, aux cerfs et aux blaireaux. »

« Farquhar mac Airt, petit-fils du roi de Man, en raison de ta politesse, je te donnerai mes sept bénédictions. Voici aussi mon gourdin de pommier à trois branches : contre le mal, il est plus efficace que toute arme. Défais ta jarretière gauche et fais-en un collier pour ta chienne. Tire une goutte de sang de l'oreille droite de tes deux chiens et ne les appelle jamais par leur nom jusqu'à la fin de cette nuit. »

Farquhar continua alors sa route et arriva au Creux des Tombes. Il y vit une très belle jeune fille tenant une baguette d'osier et ses chiens se mirent aussitôt à aboyer contre elle. « Arrête tes chiens. » demanda-t-elle. « Je ne les excite pas, je ne les retiens pas », répondit Farquhar.

La fille, furibonde, se changea aussitôt en une sorcière encore plus terrible que celle qu'avaient affrontées Talamhsán et Breacghlún, et cracha : « Si tu ne les arrêtes pas, moi je le ferai. » Sa baguette s'était changée en insecte noirâtre qui vint aussitôt les attaquer. Farquhar tira son épée et, s'il y avait eu auparavant des abois à la Mare aux Abois, il n'y en eut jamais autant que cette nuit-là.

Le serpent du giron de la sorcière se détacha alors d'elle et s'en prit à Farquhar mais celui-ci le frappa avec le bâton que lui avait donné la Vieille : la bête se recroquevilla, puis explosa en flammes qui se communiquèrent à la sorcière et, en un rien de temps, il ne resta d'eux qu'un petit tas de cendres…

Farquhar, épuisé, alla s'étendre sous un arbre et dormit jusqu'à ce que, à l'aube, sa chienne le réveille en lui léchant doucement le visage. Il s'aperçut alors qu'un peu partout dans le Creux des Tombes se dressaient des cairns de pierres. Il en frappa un de

son bâton de pommier ; un homme en sortit et dit : « Ne t'effraie pas, Farquhar. Il y a encore de la besogne ici pour ta branche de pommier. » Farquhar frappa alors tous les cairns et chaque fois en fit ainsi sortir un homme. Parmi eux se trouvaient Talamhsán et Breacghlún.

Farquhar épousa la princesse Caolmhala et vécut très heureux avec elle.

*Nous proposons ici une traduction très libre, ou plutôt même une adaptation d'un conte gaélique du* XVIII[e] *siècle,* 1'Úruisg Choire nan Nuallan, *inédit en français à notre connaissance. Il constitue un bon exemple de ces contes populaires tardifs mais encore tout imprégnés de traditions très anciennes : la Vieille de la Montagne ou Cailleach est une incarnation bien connue de la bonne Terre-mère ; le gourdin qui tue par un bout et ressuscite par l'autre est l'arme du Daghdha, le dieu-père souverain ; la triple branche de pommier est caractéristique de l'Autre Monde des bienheureux ; le démon pernicieux et le serpent dans son giron qui attaque le héros venu ressusciter les morts ou, dans les versions les plus vénérables (telle la* Táin bó Fhraich*) venu récupérer les vaches cosmiques représentant les eaux vives sans lesquelles le monde ne peut pas vivre, sont des éléments qui relèvent clairement de la mythologie préchrétienne.*



# ANNEXES

# CORRESPONDANCES DIVINES

Pour la commodité du lecteur, nous proposons un bref rappel des assimilations entres divinités grecques et romaines qui se rencontrent dans nos pages.

| GRECS | ROMAINS |
|---|---|
| Aphrodite | Vénus |
| Apollon | Apollon |
| Arès | Mars |
| Artémis | Diane |
| Athéna | Minerve |
| Cronos | Saturne |
| Déméter | Cérès |
| Dionysos | Bacchus |
| Érynies | Furies |
| Hadès | Pluton ou Dispater |
| Héphaïstos | Vulcain |
| Héra | Junon |
| Héraclès | Hercule |
| Hermès | Mercure |
| Hygie | Valétudo |
| Léto | Latone |
| Parques | *Fatae* |
| Poséidon | Neptune |
| Tyché | Fortuna |
| Uranus | Uranus |
| Zeus | Jupiter |

Même si les structures des panthéons propres aux diverses traditions celtes apparaissent fondamentalement analogues, leur mise en parallèle terme à terme reste difficile : d'une part à cause des lacunes dans nos connaissances, d'autre part à cause de la multiplicité des noms et surnoms, ainsi que des versions mythiques. Vous trouverez néanmoins une ébauche sommaire dans le tableau des pages suivantes :

| NOMS IRLANDAIS | NOMS GALLOIS | NOMS BRETONS | NOMS GAULOIS | INTERPRÉTATION ROMAINE | ÉQUIVALENTS INDIENS | SURVIVANCE FOLKLORIQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1° la fonction créatrice est partagée entre deux dieux dont l'un incarne la vie potentielle de l'univers** | | | | | | |
| Oghma Griaineineach « au Visage de Soleil » | Efydd Hen « l'Ancien » | | Ogmios | Hercule | Varuna | ogre ? |
| | Brân Bendigaid « le Béni » | | | | | |
| **et l'autre l'office de faire tourner tous les cycles du monde : vie et mort, jour et nuit, été et hiver, etc.** | | | | | | |
| Eochaidh Ollathair, dit le Daghdha « le Bon Dieu » | Beli Mawr « le Grand »<br>Gwydion | | Taranis<br>Sucellos<br>Esus<br>Toutatis<br>etc. | Jupiter<br>Silvain<br>Dispater | Mitra | |
| | Anghau Mellt | Ankou | | | | Mort |
| **2°La mère universelle, autrement dit la Nature naturante, est incarnée par** | | | | | | |
| Dana | Dôn | | Aduenna<br>Abnoba<br>Mattiaca<br>etc. | Diane | Sarasvati | |
| Ana | Anna | sainte Anne | | | | |
| Eithne Bóinn « Vache Blanche » | Modron | | Matrona<br>Damona | | | |
| Macha | Rhiannon | Rivanon | Epona Régina « Reine » | Junon Régina « Reine » | | sainte Reine |
| **3° et parfois détriplée en maîtresses du destin des hommes, résidant dans l'Autre Monde** | | | | | | |
| les trois Mórríoghna | Morgane et ses sœurs | Marie-Morgane | Matrones | Fatae | -------- | fées |

| NOMS IRLANDAIS | NOMS GALLOIS | NOMS BRETONS | NOMS GAULOIS | INTERPRÉTATION ROMAINE | ÉQUIVALENTS INDIENS | SURVIVANCE FOLKLORIQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **4° Le dieu-fils incarne la vie du monde sous toutes ses formes** | | | | | | |
| Lugh Lámhfhada<br>« Longue Main »<br>Aonghus Mac Óg<br>« Fils Jeune »<br>Fionntan<br>Tuán | Lleu Llawgyffes<br>« Main Habile »<br>Mabon<br>Taliesin<br>Merlin | Méloir<br>Gwenc'hlañ<br>Merlin | Lugus<br>Maponos<br>Bélénos | le couple Apollon-Mercure correspond au couple irlandais Lugh-Aonghus | Agni<br>Apam Napat | saint Gengoulph |
| **5° Le pouvoir exécutif est entre les mains du roi** | | | | | | |
| Nuadha<br>Airgeadlámh<br>« Main d'Argent » | Nudd<br>Lludd Llawarian<br>« Main d'Argent » | Nuz | Nodont | -------- | Indra | Nûtons<br>lutins |
| **6° Les patrons de la fonction productrice et reproductrice, ainsi que du bien-être matériel, sont deux frères** | | | | | | |
| Goibhne<br>Dianchéacht | Gofannon<br>Amaethon | -------- | Gobannos | Vulcain<br>Esculape | les jumeaux Asvin | -------- |
| **7° L'Autre Monde « au-delà de l'océan » est gouverné par** | | | | | | |
| Manannán<br>fils de<br>Lear | Mananwydan<br>fils de<br>Llŷr | -------- | Léros | Poséidon<br>Océan | -------- | -------- |
| **8° Les ennemis des dieux, s'opposant à leur action créatrice, sont** | | | | | | |
| les Fomhóire | les Coraniaid | -------- | les démons anguipèdes | les Géants | les Asura | -------- |

# GLOSSAIRE

## A

**agnatique :** pris dans le sens de parenté génétique en lignée masculine, par opposition aux lignées utérine et cognatique (la belle-famille).
**androcéphale :** animal doté d'une tête humaine masculine.
**anguipède :** dont les jambes ou les pieds sont en forme de serpents.
**anthroponyme :** nom de personne.
**apotropaïque :** censé repousser magiquement les agressions.
**ataraxie :** béatitude et quiétude absolue propres à l'Autre Monde.
**aurige :** conducteur d'un char.

## B

***Barzhaz Breizh* :** célèbre recueil de complaintes armoricaines arrangées au XIXe siècle par Théodore Hersart de la Villemarqué. D'une très grande qualité littéraire, il rencontra un énorme succès et contribua à mettre l'Armorique et les Celtes à la mode. Selon les conventions de l'époque, il s'agit toutefois d'une réécriture très infidèle : les textes de collecte originaux ont été retrouvés et publiés vers 1980.
**bige :** char de guerre tiré par deux chevaux.
**bipenne :** hache à deux fers opposés.
**Bithynie :** royaume au nord-ouest de l'Anatolie.
**brittonique :** famille de langues celtiques comprenant le breton, le cornique, le cumbrien et le gallois.
***Brutiau* :** versions galloises de l'*Histoire des rois de Grande-Bretagne* de Geoffrey de Monmouth.

## C

**cade :** genévrier épineux courant sur les côtes de la Méditerranée française. On en tire une huile qui a aussi donné son nom à une célèbre marque de savon.
**canal du Nord :** détroit séparant le nord de l'Irlande de la côte occidentale de l'Écosse.

**canonique :** consacré par l'usage.

**carnyx :** grande trompe de guerre des Celtes de l'Antiquité.

**cella :** chapelle principale d'un temple.

**cinéraire :** qui renferme ou est destiné à renfermer les cendres d'un mort.

**coalescence :** constitution en groupe unitaire.

**comparatiste :** linguiste ou mythologue qui fonde ses interprétations sur la comparaison de données issues de différentes cultures.

**complétion :** achèvement.

**Connachtiens :** habitants du Connaught ou quartier occidental de l'Irlande.

**Cooley :** péninsule de la côte orientale de l'Irlande, près de Carlingford.

**coracle :** bateau non ponté fait d'une coque en cuir sur une armature en osier. Sa taille était très variable. Certains coracles pouvaient porter plusieurs dizaines de passagers et affronter la haute mer : ceux-là étaient manœuvrés à la voile et à la rame. D'autres, les seuls encore en usage aujourd'hui, n'étaient et ne sont que des nacelles pour un seul rameur ou des barquettes n'en pouvant contenir que trois ou quatre.

**cosmologique :** relatif à l'ordre du monde, à l'univers entier.

**coule :** cape ou tunique munies d'un capuchon.

**cromlec'h :** cercle de pierres dressées.

**Culloden :** défaite en 1746 du prétendant au trône Charles-Édouard Stuart, soutenu par les clans écossais des Hautes Terres, face à l'armée anglaise et qui a été suivie d'une prohibition féroce de tous les anciens usages écossais.

## D

**Daces :** population antique installée au nord du Danube, dans l'actuelle Roumanie. Sa langue indo-européenne appartient à une famille à mi-chemin entre l'albanais et les parlers balto-slaves.

**défixion :** formule de malédiction, généralement gravée sur plomb et jetée dans un marais, un puits ou une source sacrés pour être confiée à la divinité invoquée par le maléfice.

**Démétie :** royaume du sud du pays de Galles, en gallois Dyfed.

**dendrochronologie :** méthode de datation des bois et des objets en bois par séquençage des cernes annuels de croissance.

**dynaste :** roi.

**dolmen :** tombe composée de gros blocs de pierre, originellement recouverts d'un tumulus, remontant à l'époque néolithique.

**Domnonée :** les Dumnoniens, plus tard Domnonéens, occupaient dans l'Antiquité le Devon, auquel ils ont aussi laissé leur nom. Ce nom s'est maintenu au haut Moyen Âge pour désigner un royaume couvrant tout le nord de l'Armorique, sans doute fondé par des immigrants, peut-être même obéissant aux mêmes rois sur les deux rives de la Grande et de la Petite-Bretagne.

**dormition :** sommeil très long, comme celui de la Belle au Bois Dormant.

**Dyfed :** nom gallois de la Démétie.

E

**échanson :** officier chargé des boissons de la cour.

**éon :** un monde et sa durée de sa création à sa fin, dans un système de pensée qui en envisage une infinité, tous distincts.

**épiclèse :** titre ou surnom laudatif appliqué à une divinité ou à une figure sainte et servant parfois de substitut à son nom propre.

**épigraphique :** relatif à une inscription.

**épitaphe :** inscription commémorant un défunt.

**erse ou gaélique d'Écosse :** langue celtique dérivée de l'irlandais.

**eschatologique :** relatif à une fin du monde cataclysmique.

**ethnonyme :** nom de peuple.

**eulogie :** poème de louange et de flatterie.

**évhémériser :** prétendre, comme l'a fait l'historien grec Évhémère de Messène au IVe siècle avant notre ère, que les anciens dieux n'étaient pas de vraies divinités mais des humains que la renommée de leurs exploits éminents a conduit peu à peu à être divinisés.

**exégèse :** interprétation d'un texte ou d'une représentation symboliques.

## F

**fées et fés :** à l'origine, les destins des êtres étaient déroulés par un trio de déesses : Parques chez les Grecs, Nornes chez les Scandinaves, Matrones chez les Gaulois, *Fatae* « Destinées » chez les Romains... C'est le nom de ces dernières qui a évolué en celui de « fées ». Remarquablement, dans les anciennes terres celtes, ces déesses sont souvent devenues, par triplement de leur triplicité, neuf sœurs dirigées par une reine. Plus tard, la verve populaire les a multipliées en un peuple tant de mâles (fés) que de femelles (fées) et les a dotées non seulement d'un pouvoir sur le destin mais d'une magie toute-puissante : en fait, elle les a confondues sans doute avec toute la « race » des dieux préchrétiens.
**Féniens :** l'un des cycles épiques de la tradition irlandaise conte les aventures du héros Fion mac Cumhaill et de ses compagnons, les Féniens. Ils constituent autour de lui une bande de guerriers libres, vivant en grande partie en pleine nature et se livrant à des activités de mercenariat ou de pur brigandage.
**fibule :** bijou, plus ou moins luxueux, analogue à une épingle de nourrice et servant à attacher les vêtements avant l'invention du bouton.
**finistère :** région côtière à l'extrémité d'un pays ou d'un continent.
**foëne :** harpon à plusieurs pointes barbelées.

## G

**galatomachies pergaméniennes :** très fier de ses victoires contre les Galates d'Asie Mineure, le roi de Pergame Attale Ier a fait décorer, au milieu du IIIe siècle avant notre ère, le temple d'Athéna Nicéphore (« Donneuse de Victoire ») de sa capitale au moyen d'une série de très belles statues de guerriers galates (nus) agonisant ou se suicidant de désespoir après avoir tué leurs épouses.
**gigantomachie :** guerre des dieux grecs contre les Géants ou représentation d'un épisode de cette guerre.
**goïdélique :** famille de langues celtiques comprenant l'erse, l'irlandais et le manx.
**Gwynedd :** nom gallois de la Vénédotie.

## H, I

**Hadès :** dans la mythologie grecque, Hadès est le dieu qui gouverne les enfers et, par extension, l'un des noms donnés au royaume des morts.

**hagiographe :** auteur de vies de saints.

**hallastattienne, culture :** culture celte du 1er âge de fer.

**Helvètes :** peuple gaulois occupant le territoire de la Suisse actuelle, qu'il voulut quitter pour échapper à la pression des Suèves. César interdit leur migration et les força à retourner sur leurs terres d'origine.

**herméneutique :** interprétation des mythes et des signes comme éléments symboliques d'une culture.

**hiérogamie :** mariage sacré entre deux divinités ou entre une déesse et un mortel, produisant un effet macro- ou microcosmique, ou encore rituel commémorant et répétant ce mariage.

**historiographie :** mise par écrit de l'histoire.

**hourris :** vierges dispensant leurs charmes à ceux qui parviennent au paradis.

**hypostase :** incarnation d'une divinité sous un autre nom ou une autre forme.

**interéonique :** relatif à l'intervalle – de durée nulle puisque le temps n'existe que dans le monde réel ! – qui sépare deux éons, deux créations du monde.

**ithyphallique :** qui a le phallus en érection.

## L, M, N

**Laginiens :** habitants du Leinster, le quartier oriental de l'Irlande.

**laténien :** la culture laténienne est celle du monde celte au deuxième âge du fer et elle tire son nom d'un des premiers grands sites qui ont révélé son caractère : La Tène (Suisse).

**léonté :** peau écorchée du lion de Némée, dont s'est revêtu Héraclès.

**lice :** femelle du lévrier.

**Lycie :** pays au sud-ouest de l'Anatolie antique.

**lyricine :** musicien jouant de la lyre.

***Mabinogion*** **:** recueil de très anciennes légendes galloises, dont beaucoup – en particulier les quatre premières qui forment ce que l'on nomme « les quatre branches du *Mabinogi* » – sont unanimement reconnues comme dérivées de mythes indigènes préchrétiens. Indépendamment de leur intérêt historique, leur qualité littéraire en fait également un des monuments de la littérature européenne.

**macrocosme :** l'univers entier.

**mannophone :** parlant le manx, c'est-à-dire la langue celtique de l'île de Man.

**manx :** langue celtique propre à l'île de Man, dérivée de l'irlandais.

**métaphysique :** aussi appelée ontologie, c'est l'étude de l'être en tant qu'être et celle de ses déterminations particulières que sont la virtualité (l'infinité des « possibles ») et l'actualité (la matérialisation de certains « possibles »).

**métempsycose :** réincarnation dans une autre enveloppe corporelle.

**microcosme :** chacune des parties de l'univers, si petite soit-elle, censée fonctionner de la même façon que l'univers entier.

**mistères :** le nom de ces pièces de théâtre à sujets bibliques ou religieux s'écrit officiellement, mais abusivement, « mystère » alors qu'elles n'ont rien de mystérieux et que leur nom ne dérive pas du grec *mustêrion* mais du latin *ministerium*...

**mythème :** thème mythologique récurrent.

**mythologues :** historiens des religions, spécialistes modernes de l'étude scientifique des mythologies.

**Nature naturante :** la nature en tant que productrice de tout ce qui existe dans le monde.

**notule :** petite annotation.

O, P

**œcoumène :** le monde habité.

**ogham :** alphabet propre à l'Irlande ancienne ou inscription dans cet alphabet.

**oligarchie :** gouvernement par une minorité sociale privilégiée.

**onomastique :** l'ensemble des noms propres d'un groupe ou d'une culture ; également la science qui étudie les noms propres.
**ophiomorphe :** en forme de serpent.
**orbe :** cercle ou dessin s'en rapprochant.
**ordalie :** épreuve dont l'issue, censée dépendre d'une puissance divine, établit l'innocence ou la culpabilité de celui qui y est soumis.
**Oriel :** petit royaume clanique irlandais au centre de l'Ulster.
**ornithomorphe :** sous la forme d'un oiseau.
**Ossory :** petit royaume clanique irlandais frontalier de l'Ulster et du Munster.
**pancelte :** commun à toutes les cultures celtes.
**paradigme :** cas exemplaire pris comme étiquette pour caractériser tous les cas analogues.
**paronyme :** de sens différent mais de forme presque semblable.
**péan :** chant de victoire
***Pharsale* :** désignation fréquente du poème de Lucain *La guerre civile*.
**plantations cromwelliennes :** implantation d'immigrants protestants, anglais ou écossais des Basses Terres, sur les terres confisquées en Irlande après la victoire d'Oliver Cromwell sur les Irlandais révoltés au XVIIe siècle.
**préfet du prétoire :** chef de la garde impériale, l'un des principaux ministres sous l'Empire romain.
**protéiforme :** susceptible de prendre n'importe quelle apparence, comme le dieu grec Protée qui disposait de ce pouvoir.
**psychopompe :** celui qui amène les défunts dans l'Autre Monde.

Q, R, S

**quadripartition :** division en quatre.
**Rheged :** royaume cumbrien s'étendant sur l'ouest de la zone frontière entre l'Angleterre et l'Écosse.
**rhétorique :** poème figé inséré dans un récit en prose librement raconté.
**rote :** petite lyre qui fut l'instrument national de tous les peuples Celtes à époque ancienne.

**runes :** alphabet propre au monde germanique ancien.

**satiriste :** barde compoant des poèmes moqueurs susceptibles de ruiner une réputation ou même l'honneur.

**sayon :** grande cape sans manches typique de l'ancien vêtement celte.

**Scholies bernoises :** commentaires médiévaux de l'œuvre de Lucain qui préservent des traditions authentiques, mais perdues par ailleurs, sur les dieux et la religion des Gaulois.

**Scots :** ce nom désigne originellement les Irlandais ; après que ceux-ci ont conquis la Calédonie (l'Écosse actuelle), ce pays a été appelé *Scotland*, « pays des Irlandais », et le nom a été plutôt réservé dès lors aux Écossais. Le mot scots désigne désormais le dialecte anglais, parfois considéré comme langue distincte, parlé dans le sud de l'Ecosse

**senne :** ici, digue barrant l'estuaire d'un fleuve et y retenant à marée basse les poissons apportés par la marée haute.

**servir :** ici, dans le sens d'achever un gibier.

**sociogonie :** mythe de mise en place progressive des différentes classes sociales nécessaires pour le bon fonctionnement d'une société, ou de l'ensemble du monde humain.

**Suèves :** peuple germain qui a laissé son nom à l'actuelle Souabe.

**surréaliste :** qui dépasse la réalité et lui ajoute des éléments fantastiques.

## T, U, V

**tabard :** vêtement court, sans manches, souvent aux couleurs de l'écu, qui était porté par-dessus l'armure lors des tournois.

**tacon :** jeune saumon.

**targe :** bouclier rond.

**tenancier :** exploitant d'un domaine moyennant un loyer.

**tétrarchie :** système de gouvernement réparti entre quatre dirigeants.

**thane :** titre nobiliaire écossais.

**théologème :** concept théologique à structure constante.

**théonyme :** nom de divinité.

**thrène :** chant funèbre.

**topologie :** science du sens et de l'origine des noms de lieux.
**toponyme :** nom de lieu.
**triade :** procédé mnémotechnique des anciens Celtes, regroupant trois termes ou personnages analogues.
**tripartition :** division en trois.
**triplication :** triplement.
**triscèle :** motif formé de trois « jambes », parfois simples dessins incurvés, réunies au centre par leurs extrémités supérieures pour suggérer un mouvement giratoire. Attaché au dieu Manannán dans la mythologie irlandaise, il figure aujourd'hui sur le drapeau national de sa « patrie », l'île de Man.
**tumulus :** tertre artificiel marquant une sépulture.
**Ulates :** habitants de l'Ulster ou quartier septentrional de l'Irlande.
**Vénédotie :** royaume du nord du pays de Galles, en gallois Gwynedd.
**vergobret :** magistrat gouvernant certains peuples gaulois.
**vidrecome :** gobelet ou verre en forme de botte ou de chaussure.

## W, Y Z

# BIBLIOGRAPHIE

G. ANTHOONS et H. CLERINX, *The Grand « Celtic » Story ?* Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 2007.

F. AUDOUZE et O. BUCHSENSCHUT, *Villes, Villages et Campagnes de l'Europe celtique*, Hachette, Paris, 1989.

P. C. BARTRUM, *A Welsh Classical Dictionary*, National Library of Wales, Aberystwyth, 1993.

J. BELCHEM, ed., *A New History of the Isle of Man.* Liverpool University Press, Liverpool, 2001.

F. BLAIVE, *Introduction à la mythologie comparée des peuples indo-européens*. Kom, Arras, 1995.

W. L. BRENNEMAN Jr., « The Drunken and the Sober : A Comparative Study of Lady Sovereignty in Irish and Indic Contexts » (in D. Disterheft et al. ed., *Studies in Honour of Jan Puhvel. Journal of Indo-European Studies*, t. II, pp. 54-82, Washington, 1997.

R. BROMWICH, *Trioedd Ynys Prydein*, Gwasg Prifysgol Cymru, Cardiff, 2006.

V. BROUQUIER-REDDÉ et al. ed., *Mars en Occident.* Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2006.

J. L. BRUNAUX, Religion et Sanctuaires (in C. Goudineau ed., *Religion et Société en Gaule*, Errance, pp. 94-115, Paris, 2006.

E. CAMPANILE, *Épopée homérique et épopée celtique. Ollodagos*, t. I : pp. 257-278, 1988-1990.

J. CAREY, *A Single Ray of the Sun.* Celtic Studies Publications, Andover, 1992.

H. M. CHADWICK, *Early Scotland*, Cambridge University Press, Cambridge, 1972.

J. CORNETTE, *Histoire de la Bretagne et des Bretons*, Seuil, Paris, 2005.

J. C. CRAPOULET, *Histoire de l'Écosse*, PUF, Paris, 1972.

M. Y. DAIRE, *Le Sel des Gaulois*, Errance, Paris, 2003.

H. d'ARBOIS de JUBAINVILLE, « Les nombres trois et neuf, sept et cinquante dans la littérature homérique et chez les Celtes », *Revue des Traditions Populaires*, t. XIII : pp. 289-299, 1889.

H. d'ARBOIS de JUBAINVILLE, *La Famille celtique*, Émile Bouillon, Paris, 1905.

J. DAVID, *A History of Wales*, Penguin Books, Harmondsworth, 1993.

P. de BERNARDO STEMPEL, « Las lenguas célticas en la investigación », *Cuadernos de Filología Clásica*, t. XVI, pp. 5-21, 2006.

M. DELESPESSE ed., *Le Diable et les démons*, Labor, Bruxelles, 2005.

W. DEONNA, « Trois, superlatif absolu », *Antiquité Classique* t. XXIII : pp. 403-428, 1954.

M. DILLON, *The Cycles of the Kings*. Four Courts, Oxford, 1946.

S. J. DONNELLY ed. *Encyclopedia of Irish History and Culture*, Macmillan, Detroit, 2004.

G. DUMÉZIL, *L'idéologie tripartie des Indo-Européens*, Société Belge d'études latines, Bruxelles, 1958.

G. DUMÉZIL, (1967-1973) *Mythe et épopée*, Gallimard, Paris, 1967-1973.

G. DUMÉZIL, « La tradition druidique et l'écriture : le vivant et le mort » (in J. Bonnet ed., *Georges Dumézil*, pp. 325-338, Pandora, Paris, 1981.

M. DUNLEAVY, *Dress in Ireland*, Collins Press, Dublin, 1989.

P. M. DUVAL, *La Gaule jusqu'au milieu du Ve siècle*, A. & J. Picard, Paris, 1971.

P. M. DUVAL, *Les dieux de la Gaule*, Payot, Paris, 1976.

P. M. DUVAL, ed., *Recueil des inscriptions gauloises*, PUF, Paris, 1984-2002.

B. FISCHER, « La monnaie magique des Celtes de l'est », *Archéologia* n°422 : pp. 50-54, 2005.

M. V. García Quintela, « Solar Cycle and Landscape : Defining a Celtic Pattern » (in M. V. García Quintela et al. ed., *Anthropology of the Indo-European World and Material Culture*, pp. 83-109) Archæolingua, Budapest, 2006.

J. Gaucher, *Histoire chronologique des pays celtiques*. Ar Bed Keltiek, Guérande, 1990.

D. Gricourt et D. Hollard, *Les Saints Jumeaux, héritiers des Dioscures celtes*, Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 2006.

C. J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*. Ogam-Celticum, Rennes, 1980.

C. J. Guyonvarc'h et F. Le Roux-Guyonvarc'h, *Les druides*, Ouest-France, Rennes, 1964.

H. O'N. Hencken, *Cornwall and Scilly*, Methuen & Co, Londres, 1932.

G. Hily, *L'Autre Monde celte*, Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 2003.

A. Hofeneder, *Die Religion der Kelten in den antiken literarischen Zeugnissen*, Verlag der Österreichischen Akjademie der Wissenschaften, Vienne, 2005.

G. Ifrah, *Histoire universelle des chiffres*, Robert Laffont, Paris, 1981.

A. O. H. Jarman et al. *A Guide to Welsh Literature*, t. 1-2, Gwasg Prifysgol Cymru, Cardiff, 1992-1997.

E. Klein, *Le temps existe-t-il ?* Le Pommier, Paris, 2002.

V. Kruta, *Les Celtes. Histoire et Dictionnaire*, Robert Laffont, Paris, 2000.

V. Kruta, *Les Celtes*, Le Chêne-Hachette Livre, Paris, 2004.

V. Kruta, « Images des dieux ». *Religions & Histoire* n°10 : pp. 32-49, 2006.

V. Kruta, *La cruche de Brno*, Faton, Dijon, 2007.

P. Lajoye, *Des Dieux gaulois*, Archæolingua, Budapest, 2008.

P. Y. LAMBERT, *Les Littératures celtiques*, PUF, Paris, 1981.

P. Y. LAMBERT, *Les Quatre Branches du* Mabinogi *et autres contes gallois du Moyen Âge*, Gallimard, Paris, 1993.

P. Y. LAMBERT, *La langue gauloise*, Errance, Paris, 2003.

P. Y. LAMBERT, « Les noms des dieux ». *Religions & Histoire* n°10 : pp. 50-57, 2006.

P. LAMBRECHTS, « L'imagerie religieuse celtique : le fond et la forme ». *Annuaire de l'Institut de Philologie et d'Histoire orientale et slave*, t. XI : pp.194-21, 1951.

I. LEBEDYNSKY, *Les Indo-Européens*, Errance, Paris, 2009.

F. LE ROUX-GUYONVARC'H, *La courtise d'Etain*, in F. Le Roux-Guyonvarc'h ed., *Actes du* V[e] *Colloque International d'études gauloises, celtiques et protoceltiques*, Ogam-Celticum, pp. 328-375, Rennes, 1966.

P. MAC CANA, *Celtic Mythology*. Hamlyn, Londres, 1983.

H. F. MACCLINTOCK, *Old Irish and Highland Dress and that of the Isle of Man*, Oliver & Boyd, Dundalk, 1950.

J. P. MALLORY et G. STOCKMAN, ed., *Ulidia*, December Publications, Belfast, 1994.

D. A. MILLER, « Talking Heads, Taking Heads : Somatic Signs and the Indo-European Functions » (in M.V. García Quintela et al. ed., *Anthropology of the Indo-European World and Material Cultur*, pp. 275-283), Archæolingua, Budapest, 2006.

G. MURPHY, *Saga and Myth in Ancient Ireland*, Mercier Press, Cork, 1961.

J. F. NAGY, *The Wisdom of the Outlaw*, University of California Press, Berkeley, 1985.

D. ÓHÓGAIN, *The Lore of Ireland*, Boydell, Woodbridge, 2006.

M. OLENDER, *La chasse aux évidences*, Galaade, pp. 43-108 (« L'Idée indo-européenne entre mythe et histoire »), Paris, 2005.

R. B. ONIANS, *Les Origines de la pensée européenne*, trad. de l'anglais par B. Cassin, Seuil, Paris, 1999.

V. PIRENNE-DELFORGE et Ö. TUNCA ed., *Représentations du temps dans les religions*, Droz, Genève, 2003.

B. RAFTERY, *L'Irlande celtique avant l'ère chrétienne*, trad. de l'anglais par P. Galliou, Errance, Paris, 2006.

A. D. REES et B. REES, *Celtic Heritage*, Thames & Hudson, Londres, 1961.

B. ROBREAU, « Hagiographie et Mabinogi ». *Ollodagos*, t. XV : pp. 149-201, 2001.

G. ROCHE-BERNARD, *Costumes et textiles en Gaule romaine*, Errance, Paris, 1993.

C. ROSE, « Le cheval de Troie, l'asvamedha et Asvatthaman (in M. V. García Quintela et al. ed., *Anthropology of the Indo-European World and Material Culture*, pp. 229-258), Archæolingua, Budapest, 2006.

A. ROSS, *Pagan Celtic Britain*, Routledge, Londres, 1967.

B. SERGENT, *Les Indo-Européens*, Payot, Paris, 1995.

B. SERGENT, *Celtes et Grecs*, Payot, Paris, 1999-2004.

C. STERCKX, *Éléments de cosmogonie celtique*, Éditions de l'Université de Bruxelles, Bruxelles, 1986.

C. STERCKX, « Le Cavalier et l'anguipède », *Ollodagos*, t. III : pp. 1-107, t. IV pp. 1-126, t. VI : p. 1, 1991-1995.

C. STERCKX, « Le Cavalier et l'anguipède », *Ollodagos*, t. VII : pp. 231-239, 1996,

C. STERCKX, *Dieux d'eau : Apollons celtes et gaulois*, Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 1996.

C. STERCKX, « Athéna mehaignée », *Kreiz*, t. VI : pp. 271-283, 1997.

C. STERCKX, *Sangliers Père & Fils*, Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 1998.

C. STERCKX, *Des dieux et des oiseaux*, Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 2000.

C. STERCKX, *Le Fils parfait et ses frères animaux*, Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 2002.

C. STERCKX, « Les épiclèses indigènes de la Diane gallo-romaine ». (in P. Defosse ed., *Hommages à Carl Deroux*, Société Belge d'études latines, t. IV pp. 540-546), Bruxelles, 2002-2003.

C. STERCKX, *Les Mutilations des ennemis chez les Celtes préchrétiens*. L'Harmattan, Paris, 2005.

C. STERCKX, *Taranis, Sucellos et quelques autres*. Société Belge d'études celtiques, Bruxelles, 2005.

C. STERCKX, « Les Eschatologies des Celtes et des Germains », *Ollodagos*, t. XXI : pp. 31-74, 2007.

C. STERCKX, « Les Deux Búufs du Déluge et la submersion de la ville d'Is. » *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, t. CXV : pp.15-53, 2008.

C. STERCKX, *L'Áirne Fhingheine et la vision préchrétienne de la création du monde* (in J. Cession-Loupe ed., *Les Celtes aux racines de l'Europe*, pp. 57-67), Musée Royal de Mariemont, Morlanwelz, 2009.

E. THÉVENOT, *Divinités et Sanctuaires de la Gaule*, Fayard, Paris, 1968.

J. VENDRYES et P. Y. Lambert, *La religion des Celtes*, Coop Breizh, Spézet, 1997.

J. VERRIÈRE et J. GUIFFAN, *L'Irlande*, Armand Colin, Paris, 1970.

P. WALTER ed., *Le Devin maudit*, Ellug, Grenoble, 1999.J. P. WILD, *Clothing in the North-West Provinces of the Roman Empire*, in *Bonner Jahrbuch*, t. CLXVIII : pp. 166-240, 1968.

J. E. C. WILLIAMS et P. K. FORD, *The Irish Literary Tradition*, Gwasg Prifysgol Cymru, Cardiff, 1992.

# CRÉDITS ICONOGRAPHIQUES

CAHIER 1

p. 1 : Prague, Národni muzeum, Erich Lessing AKG-images

p. 2 : Darmstadt, Hessisches Landesmuseum, AKG-images

p. 3 : Marseille, musée d'Archéologie méditerranéenne, AKG-images

pp. 4-5 : Jürgen Sorges/AKG-images

p. 6 haut : Werner Forman/AKG-images

p. 6 bas : Werner Forman/AKG-images

p. 7 : SMPK, Kupferstichkabinett, AKG-images

p. 8 : Sarrebruck, Museum für Vor- und Frühgeschichte, Erich Lessing/AKG-images

p. 9 : musée de Rennes/Werner Forman/AKG-images

pp. 10-11 : Copenhague, Nationalmuseet, Erich Lessing/AKG-images

pp. 12-13 : Saint-Germain-en-Laye, musée des Antiquités nationales, Erich Lessing/AKG-images

pp. 14-15 : Vaduz (Liechtenstein), musée Régional, Erich Lessing/AKG-images

p. 16 haut : Hallein (Haute-Autriche), Keltenmuseum, Erich Lessing/AKG-images

p. 16 bas : Prague, Národni muzeum, Erich Lessing/AKG-images

CAHIER 2

p. 1 : Marseille, musée d'Archéologie méditerranéenne, Erich Lessing/AKG-images

p. 2 : Erich Lessing/AKG-images

p. 3 : Aix-en-Provence, musée Granet, Erich Lessing/AKG-images

pp. 4-5 : Bonn (Allemagne), Rheinisches Landesmuseum, Erich Lessing/AKG-images

p. 6 : Salzbourg (Autriche), Carolino Augusteum museum, Erich Lessing/AKG-images

p. 7 : (détail), Salzbourg (Autriche), Carolino Augusteum museum, Erich Lessing/AKG-images

pp. 8-9 : Copenhague, Nationalmuseet, Erich Lessing/AKG-images

pp. 10-11 : Copenhague, Nationalmuseet, Erich Lessing/AKG-images

p. 12 : Copenhague, Nationalmuseet, Erich Lessing/AKG-images

p. 13 : Copenhague, Nationalmuseet, Erich Lessing/AKG-images

p. 14 : Budapest, musée National, Erich Lessing/AKG-images

p. 15 : photographie Erwan Sterckx

p. 16 : photographie Herman Clerinx

# TABLE DES MATIÈRES

## Sommaire

## Avant-propos

## Origine et destin des Celtes

## Les représentations du monde celte



## Les documents

## Ce monde et l'autre. Les dieux et leur œuvre

## Les dieux et leur histoire

## Les conceptions de l'âme

## Annexes